

QUER GANHAR UM NINTENDO DSiXL?
PARTICIPE DA PROMOÇÃO E FATURE O PORTÁTIL DOS SONHOS

BIG N NA E3
TUDO O QUE VOCÊ QUER VER!

Nintendo® World



Especial sobre a segunda aventura pelas galáxias do nosso querido encanador!

SUPER MARIO GALAXY™ 2

Official Nintendo Seal™

NINTENDOWORLD.UOL.COM.BR

Nº 134 R$ 9,90

SIN & PUNISHMENT 2
AVALIAMOS O SHOOT'EM UP MAIS ESPERADO DO ANO

PES 2011
JOGAMOS NO JAPÃO ANTES DE TODO MUNDO!

MONSTER HUNTER
TEMPORADA DE CAÇA ABERTA NESTE INCRÍVEL GAME DO Wii

Tambor


PAVILHÃO DE GAMES
O MAIOR DO NORDESTE!
Vídeo Games
Computadores
Simuladores
Palestras
Workshps
e muito mais!
GRACOM
WWW.GRACOMONLINE.COM.BR
World Cosplay Summit
Campeonato Brasileiro de Cosplay
WCS
2010
ETAPA JBC·BRASIL
ETAPA CEARENSE 2010
do maior campeonato
de Cosplay do mundo!
CANTORES INTERNACIONAIS
JÁ CONFIRMADOS:
Akira Kushida
Koji Wada
Cantando os temas de
Jaspion, Jiraiya, Jiban, entre outros.
Cantando os temas de Digimon.



Você nunca viu um Sol nascente
como o do Ceará!
10 ANOS
サナ
sana
10ª SUPER AMOSTRA NACIONAL DE ANIMES
JULHO DE 2010
DIAS 16,17 e 18
CENTRO DE CONVENÇÕES DO CEARÁ
Cultura Oriental
Anime
Tokusatsu
Mangás
Artes Marciais
Estandes de Vendas
Card Games
Jogos de Tabuleiro
Festival de Bandas
Concurso de Cosplay
Mesas e Arenas de RPG
e muito mais!
Informações, Ingressos e Caravanas: www.portalsana.com.br
Patrocinio
Governo do Estado do Ceará
Prefeitura de Fortaleza
33 anos CORPVS
Parceria
Tv sana
Apoio
GRACOM School of Visual Effects
Tambor
EGW
Editora JBC
Realização
FCNB Fundação Cultural Nipônica Brasileira

CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

Todos os Reviews trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

- **GRÁFICOS:** visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.
- **JOGABILIDADE:** resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.
- **SOM:** trilha sonora, sonoplastia, dublagem e efeitos especiais.
- **DIVERSÃO:** análise de todo o conjunto da obra e prazer que o game proporciona ao jogador.
- **REPLAY:** vontade de jogar novamente; se o game enjoa de cara ou é viciante.

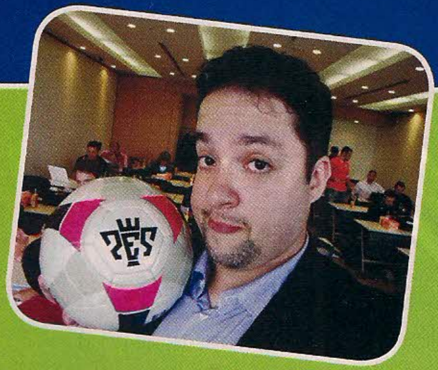
As medalhas Nintendo World indicam games realmente bons, que você precisa ter em sua coleção. Pode confiar!



9,0 - 10 | 7,5 - 8,5 | 6,5 - 7,0



SHINGO "SEABASS" TAKATSUKA, é o responsável por Pro Evolution Soccer 2011



TEMPORADA DE VIAGENS!

Eu cursei Letras, língua e cultura japonesa na faculdade. E é daí que vem o meu fascínio pelo Japão. Quando estou no Brasil, eu sinto falta da comida, do cheiro, da vida cotidiana, dos amigos, dos templos, da vida gamer frenética e até do clima de lá. Às vezes parece até que eu nasci no lugar errado.

Foi no começo de maio que recebi uma ligação interessante. Era um dos funcionários da Konami me convidando para jogar Pro Evolution Soccer 2011. Eu perguntei onde seria o teste e a resposta foi ainda mais espantosa: no Japão. Eu fiquei sem palavras por alguns segundos e aceitei na hora. Para mim viajar até aquele país é sempre como ganhar um presente.

E a minha empolgação não podia ser mais justificada quando descobri que pela primeira vez na história, a Konami abriria as portas de seu estúdio secretíssimo para uma equipe de jornalistas estrangeiros. Desta única semana em que passei em Tóquio saiu a matéria da página 74. Mas como só as páginas da revista são pouco para tantas emoções ainda há uma série de vídeos e fotos inéditas no nosso site para. Na minha ausência, a Natalie e a Paula, cuidaram bem da revista e a rechearam com Super Mario Galaxy 2, Sin & Punishment 2: Star Sucessor, Monster Hunter Tri, FIFA World Cup e muito mais. Este mês embarco para Los Angeles rumo a E3 2010. E vocês sempre viajarão comigo na revista e no site da NW!

– Renato Siqueira
Editor-Chefe
renato.siqueira@nintendoworld.com.br
www.twitter.com/penpas

HotShots

Notícias, novidades, boatos e tudo mais que rola no universo Nintendo





FESTA COM OS SEUS MIIS!

Wii Sports, Wii Play, Wii Fit, Wii Music... será que a criatividade da Nintendo para sua nova receita de sucesso (leia-se jogos que realizaram a proeza de fazer até sua mãe gostar de videogame) pararia por aí? Satoru Iwata, o presidente da nossa queridíssima empresa, já respondeu: não! O próximo título da Big N vem aí e se chamará Wii Party. O novo jogo será uma coleção de minigames, no melhor estilo Mario Party de ser, mas as estrelas da vez serão os Miis. O game terá três modos: Standard Party, Pair Party e Living Party - sendo que este último promete novidades na jogabilidade com o Wii Remote.

NOVAS DATAS

Os mais que esperados Sin & Punishment: Star Sucessor e Metroid: Other M tiveram seus lançamentos adiados, para 27 de junho e 31 de agosto, respectivamente. Mais tempo para zerar Super Mario Galaxy 2 tranquilamente (e ter uma folga no bolso também!).

OKAMIDEN

Para o alívio dos fãs de Okami (Wii), a Capcom finalmente confirmou que Okamiden será lançado no ocidente, em 2011. O futuro game de Nintendo DS contará as aventuras de Chibiterasu, filhote da deusa-lobo Amaterasu. Curiosamente, Okamiden começou como um projeto feito por fãs dentro da própria Capcom, até que Motohide Eshiro, o produtor do game, decidiu apostar na ideia. Ainda bem, não?

Wii DE ROUPA NOVA

Faz quase um ano que a versão em cor preta do Wii deu suas caras pela primeira vez no Japão. Mas, desde maio que os fãs da Big N que moram aqui nas Américas podem ter um Wii Preto. Sim a Nintendo resolveu lança-lo por aqui também. E a melhor parte é que além da nova opção de cor do console, a Nintendo incluiu ainda o Wii Sports Resort e o Wii Motion Plus (o "power-up" do Wii Remote) em todos os sistemas vendidos a partir de 9 de maio.



PERSONAGENS EM REALIDADE AUMENTADA

Quem nunca teve vontade de segurar um Pikachu? Agora você pode, pelo menos no mundo virtual. Com a realidade aumentada, é possivel ver desenhos no papel se transformarem em objetos 3D na tela do computador em tempo real. Os brasileiros Eduardo Malpeli, Daniel Roda e Alex Freitas criaram o EZFlar, um gerador Open Source de código de realidade aumentada. A NW testou e aprovou! Confira esta maravilha em: **http://bit.ly/RA_NW**




VOCÊ VAI PODER CRIAR O SEU PRÓPRIO JOGO!
Nintendo
nintendo Wi-Fi connection
NINTENDO DS
WarioWare D.I.Y.
MAKE IT YOURSELF! PLAY IT YOURSELF!
DO IT YOURSELF!
EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB
ADQUIRA O SEU EM 28 DE MARÇO.
nintendo Wi-Fi connection
NINTENDO DS

TOP SECRET

As dicas que você precisa na hora em que você precisa!



MONSTER HUNTER TRI «

Dicas sobre prêmios, combinação de itens e mais para se tornar um verdadeiro caçador:

Link: http://bit.ly/dicasMHT



SHIN MEGAMI TENSEI: STRANGE JOURNEY «

Descubra como habilitar os Secret Demons:

Link: http://bit.ly/dicasMegaTen

MEGA MAN 10 «

Aprenda a melhor tática para derrotar todos os chefões:

http://bit.ly/dicasMM10



TOP 5
OS MAIS VENDIDOS NO JAPÃO

1 Dragon Quest Monsters: Joker 2 (DS)
2 New Super Mario Bros. Wii (Wii)
3 Mario Kart Wii (Wii)
4 Tomodachi Collection (DS)
5 Katekyo Hitman Reborn! Fate of Heat III (DS)

THE BEST
GAMES MAIS JOGADOS PELA REDAÇÃO EM MAIO DE 2010

1 Super Mario Galaxy 2 (Wii)
2 Prince of Persia: The Forgotten Sands (Wii)
3 Trauma Team (Wii)
4 Pokémon HeartGold e SoulSilver (DS)
5 Picross 3D (DS)

OS PROCURADOS
OS MAIS ESPERADOS PELOS LEITORES E PELA REDAÇÃO DA NW

1 Metroid: Other M (Wii)
2 Sin & Punishment: Star Sucessor (Wii)
3 Arc Rise Fantasia (Wii)
4 Mega Man Zero Collection (DS)
5 Lego Harry Potter: Years 1-4 (Wii e DS)

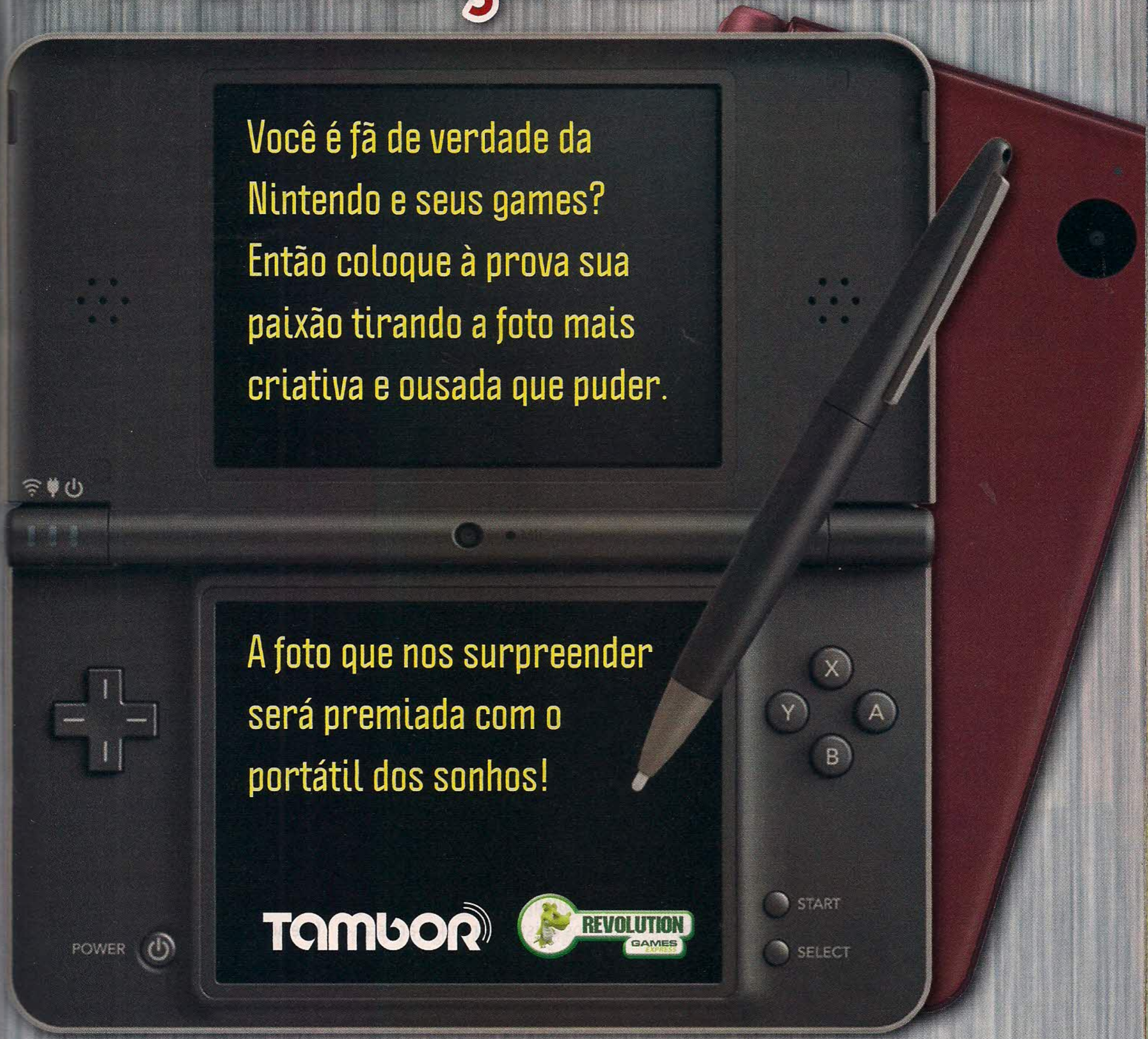
IMPERDÍVEIS!
AS CINCO MATÉRIAS DO SITE NW QUE VOCÊ TEM QUE LER

Momento Nostalgia: Ocarina of Time: **http://bit.ly/NostalgiaOoT**
Rugidos Nintendistas - Entre os Clássicos e a Inovação: **http://bit.ly/RugidosNintendistas**
Especial Mario Multitarefa: **http://bit.ly/MarioMulti**
Imagens Secretas da Nintendo: **http://bit.ly/**
Novidades sobre Okamiden: **http://bit.ly/Okamiden**

CALENDÁRIO NW
CONFIRA AS DATAS DE LANÇAMENTO DOS GAMES MAIS ESPERADOS!

08/06 Mega Man Zero Collection (DS)
17/06 Arc Rise Fantasia (Wii)
27/06 Sin & Punishment: Star Sucessor
29/06 LEGA Harry Potter: Years 1-4

PROMOÇÃO DSiXL



REGULAMENTO

1. A promoção "Ganhe um Nintendo DSiXL - Nintendo World & Revolution Games" é aberta a todos os leitores da revista Nintendo World residentes no Brasil, sem limite de idade, e será válida de 31/05/2010 a 15/07/2010;

2. Não poderão participar da promoção os funcionários da Tambor Gestão de Negócios e da Revolution Games, de empresas coligadas ou colaboradores de suas publicações, bem como seus respectivos parentes;

3. Para participar da promoção, o leitor deve:

a) **Tirar uma fotografia que esteja relacionada à marca Nintendo e seus respectivos jogos**;

b) Enviar a(s) fotografia(s) concorrente(s) para **redacao@nintendoworld.com.br**, com Nome, Idade, Telefone, email e Endereço completo do participante.

4. Cada pessoa poderá enviar quantas fotografias quiser;

5. Todas as fotografias enviadas para a promoção, vencedoras ou não, poderão ser publicadas em quaisquer veículos de informação da Tambor Gestão de Negócios, físicos ou digitais, a qualquer tempo, com crédito ao autor, sem quaisquer tipos de ônus à Tambor Gestão de Negócios;

6. Os vencedores serão escolhidos entre todos os cadastros recebidos dentro do prazo e obedecendo à proposta, sendo que as fotografias serão avaliadas de acordo com os quesitos criatividade, estilo e originalidade. Não é sorteio. A escolha será feita pela Tambor Gestão de Negócios e não caberá apelação de nenhuma forma à decisão final;

7. O vencedor receberá como prêmio 1 (um) Nintendo DSiXL;

8. O prêmio é pessoal e intransferível, e não pode ser substituído;

9. O resultado será publicado no **site da revista Nintendo World - www.nintendoworld.com.br - no dia 20 de julho de 2010**;

10. A Tambor Gestão de Negócios se reserva o prazo de 90 (noventa) dias para a entrega do prêmio da promoção a partir da divulgação do vencedor;

11. Ao participarem das promoções, os leitores concordam, automaticamente, em ceder os direitos de uso sobre seus nomes e imagens, bem como de suas frases, para divulgação do resultado e para eventual veiculação em material promocional da Tambor Gestão de Negócios por prazo indeterminado, sem que isso acarrete à empresa eventuais ônus e indenizações;

12. A Tambor Gestão de Negócios se reserva o direito de eliminar das promoções os participantes que não estiverem de acordo com o regulamento acima.

SURREALISMO DIGITAL



IGOR LUIZ DOS SANTOS BARBOSA

IDADE:
21 ANOS

UNIDADE QUE ESTUDA:
Brasília (DF)

Um artista nasce sem saber quais trabalhos vai realizar, mas tem uma convicção: a arte é sua maior aliada. Salvador Dalí, nascido no início do século passado, em 1901, foi um dos maiores nomes do movimento surrealista da arte. Dalí mostrou para a sociedade da sua época que inovar era preciso.

Mais de 100 anos depois, encontramos várias formas de reviver a história desse grande pintor espanhol. Você já parou para pensar que Salvador Dalí poderia ser inspiração para trabalhos feitos digitalmente? Pode parecer um paradoxo, mas talvez o artista ficasse muito feliz em saber que suas obras transcenderam os limites físicos da arte e chegaram até pessoas como Igor Luiz dos Santos Barbosa, 21 anos, aluno da SAGA de Salvador.

Igor tem a inspiração do mestre Dalí, as ferramentas do século XXI e o conhecimento proporcionado pelo curso START, da SAGA. Conversamos com o jovem para entender como nasceu essa paixão pela arte e como é criar obras tão ousadas nos dias de hoje.



NW: Como começou a sua paixão pela arte?
Igor Barbosa: Minha paixão começou com a fotografia. Fui um membro do Flickr, e tive meu primeiro contato com o software Photoshop para manipulação e edição de imagens. Em seguida, tomei muito gosto pelas artes visuais e comecei a virar um consumidor assíduo de arte, visitando fóruns e sites voltados para o público artístico, como o Deviantart, o coletivo Depthcore, Intrisic Nature dentre outros. Procurei cada vez mais aprender e correr atrás em busca do meu aperfeiçoamento.

Quando você decidiu entrar na SAGA, o que você esperava?
Minha entrada na SAGA foi realmente por acaso. Uma amiga estava para sair e me ofereceu a bolsa dela para continuar o curso. Como sempre tive gosto por aprendizado e busco aprender cada vez mais tudo que me interessa, pensei "Por que não fazer?" Foi tudo novo para mim, tinha em mente aproveitar ao máximo o curso porque ele iria me oferecer a sede por conhecimento e aprimoramento.

Suas obras parecem ter muitas inspirações de movimentos modernos e surrealistas da arte. Quem são os artistas que o inspiram?
Realmente, os dois maiores estilos artísticos que gosto são o Abstracionismo e o Surrealismo, e dentro desses estilos existem grandes artistas que me inspiraram e me inspiram bastante até hoje. Uma das maiores, se não a maior inspiração, é Salvador Dalí – falar de surrealismo sem citá-lo é praticamente impossível. Em seguida, muitos outros artistas que rodeiam o Deviantart, mas três realmente chamam muito minha atenção: João Oliveira, Anthony Giacomo e Peter Jaworowski.



Como as ferramentas tecnológicas o ajudam a fazer um trabalho diferente e que se destaque?
Ferramentas como Photoshop, Illustrator e Painter abrem infinitas possibilidades para criar. É difícil citar como essas ferramentas influenciam meus trabalhos, pois em cada projeto elas interferem de uma maneira diferente.

Você também se arrisca na tela e tinta?
Antigamente, não utilizava nenhuma ferramenta a mão. O processo era todo digital, mas hoje reconheci o verdadeiro valor do toque manual do trabalho e passei a estudar mais desenho técnico para poder mesclar os dois tipos de arte nos meus futuros trabalhos.

Como você consegue capitalizar seus trabalhos?
O mercado baiano tem muito medo de inovar, diferente de outros estados/países, então, tento sempre capitalizar meu trabalho fazendo freelances mais "comerciais" de acordo com o mercado daqui.

Você indica os cursos da SAGA para quem gosta de arte e quer aprimorar os conhecimentos?
Indico o curso a todos aqueles que tiverem interesse na área e quiserem aprender mais. O curso da SAGA é uma excelente iniciativa para aguçar os conhecimentos da pessoa e, assim, ela poder traçar seu rumo.

DE REVISTA ÉPOCA ATÉ DISNEY

A cada visita às unidades da SAGA, encontramos mais uma boa história para contar. Quando pensamos que já vimos talentos demais, sempre encontramos outro que nos surpreende.

Um dos alunos que conversamos recentemente é o Ricardo Bomfim, 34 anos, que estuda na unidade da Lapa, em São Paulo. Ricardo é quadrinista e tem um currículo de dar inveja. Ele já publicou seu trabalho em grandes revistas nacionais e trocou experiências com o pessoal de um estúdio da Disney. Não é para qualquer um, não é mesmo? Confira a conversa que tivemos com ele.

NW: Vamos começar com a sua participação na revista Época. Como foi?

Ricardo: Sou roteirista de quadrinhos e fiz alguns trabalhos na editora Escala, onde sou freelancer eventual (não tenho publicado muito nesses últimos tempos). Quanto à revista Época, foi um trabalho sobre a Imigração Japonesa que o estúdio onde trabalho teve a proposta e entrei no projeto como colorista e diagramador.

Como foi a sua experiência com um estúdio da Disney?

A época em que entrei em contato com um estúdio da Disney foi quando entrevistei o Haroldo Guimarães, da HGN, quando produzia o Aladim, e então conheci algumas técnicas de animação tradicional e alguns animadores que estudaram com o Haroldo e ajudei alguns alunos dele em projetos paralelos de animação experimental.

Você nos contou que é ilustrador e roteirista. Como essas suas habilidades estão sendo melhoradas no curso da SAGA?

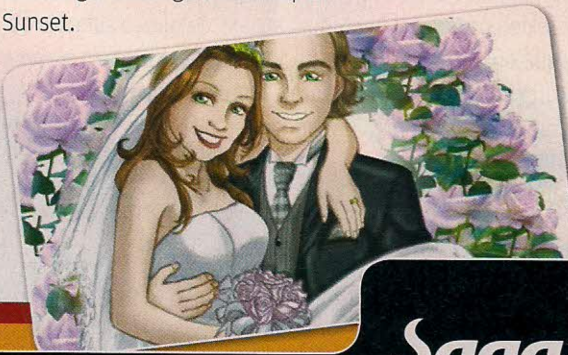
Tinha vontade de saber coisas novas e surgiu a oportunidade certa na época certa. O curso me mostrou que muitos programas que achamos complicado na verdade são só medo de conhecer coisas novas e o resto é treinar para melhorar, e a SAGA me incentivou nesse sentido. Quanto a escrever, gosto de contar histórias.

É difícil para quem gosta de fazer quadrinhos conquistar espaço no mercado de trabalho?

Não há muitos lugares pra ir quando você segue uma linha diferente de trabalho, no meu caso ficção científica e terror, sendo que muitos torcem o nariz quando percebem o produto nacional. Há um preconceito contra algo feito aqui, muitos quadrinistas ajudam a propagar, pois infelizmente poucos são unidos e por isso muitos trabalham para fora.

Quais os projetos atuais? Está envolvido com algum estúdio?

Tenho uma história que estou escrevendo e fazendo os designs, mas é a longo prazo. Faço alguns trabalhos esporádicos e atualmente trabalho em um estúdio de mangá, o Mangá Studio Japan Sunset.



Além disso tudo, você ainda faz alguns trabalhos freelancers e um trabalho de ficção, certo? Como você concilia seu tempo entre tantos projetos?

Bom, no mercado de quadrinhos atuo mais como roteirista, colorista e arte-finalista. Gosto de escrever por enquanto para treinar minha narrativa e quero publicar: só falta a oportunidade certa. Quero expor meu trabalho e saber que alguém gostou e se distraiu, ótimo.

Quando você entrou na SAGA, quais eram suas expectativas em relação ao curso? Elas estão sendo cumpridas?

Tinha mais curiosidade em conhecer a SAGA e estudar algo novo. Estava quase desistindo de desenhar, conheci a Saga e a estrutura em que ensinam, não conhecia muito mas me surpreendeu como trabalham: tenho gostado desde então e voltei a me interessar por artes.

Quais são seus planos para o futuro?

Montar uma gráfica rápida e, tendo um pouco de grana, poder tocar meus projetos mais calmamente, além de mostrar um pouco do meu trabalho.



RICARDO BOMFIM

IDADE: 34 ANOS

UNIDADE QUE ESTUDA: Lapa, São Paulo






O VISUAL do game é fantástico!



EXPLORANDO AS GALÁXIAS!

Consultamos as estrelas para mostrar porque Super Mario Galaxy 2 promete ser o lançamento do ano para o Wii!
— Acauã Barreto

OURO

Plataforma: Wii
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: Plataforma
Jogadores: 1-2

Gráfico: 10
Som: 10
Jogabilidade: 10
Diversão: 10
Replay: 10
Nota Final:
10

Como todas as aventuras do encanador, esta começa em um belo dia no Reino dos Cogumelos, quando Mario recebe uma carta da princesa Peach convidando-o para ver uma rara chuva de estrelas cadentes. Mas, a caminho do castelo, o encanador dá de cara com Baby Luma, uma simpática estrelinha que logo se aconchega dentro de seu chapéu. O resto é exatamente o que todos os fãs de Mario esperam: um Bowser gigantesco estraga a festa, rapta Peach e parte para conquistar o universo. E mais uma vez cabe ao destemido italiano salvar a princesa . Desde o início do desenvolvimento, Shigeru Miyamoto deixou claro que não gostaria que Super Mario Galaxy 2 tivesse um enredo tão complexo quanto seu antecessor. Para começo de conversa, a história se passa em uma realidade alternativa na





OS CJHEFES são um espetáculo a parte!



O GAME vem recheado de supresas em todos os cantos

CLOUD FLOWER

Com este item, Mario se transforma em Cloud Mario! Ele ganha o poder de criar nuvens para serem usadas como plataforma, bastando dar um spin (a "sacudida" no Wii Remote) para criá-las. São três nuvens para cada Flower, então cuidado para não se empolgar e ir alto demais. E não caia na água também, já que isso anula seu Power Up.

qual Mario nunca conheceu as estrelinhas Lumas, Rosalina ou sequer faz ideia de como é dar uma volta pela galáxia. O que, de certa forma, é uma boa notícia para Bowser, com uma derrota a menos para se lembrar.

Para ir em busca da princesa, Mario conta com Lubba (uma Luma roxa tamanho família) que dá uma mãozinha ao herói, criando uma espaçonave com a cara do encanador.

Enfim, Lubba precisa de combustível para a nave. E adivinha qual é o combustível? Sim, estrelas! E é assim que começa a jornada de Mario por sete mundos diferentes e 49 galáxias recheadas de criatividade. Segundo Miyamoto revelou em uma entrevista, originalmente SMG2 se chamaria Super Mario Galaxy 1.5, já que nasceu da vontade de sua equipe em aprimorar a primeira aventura. Até aí, tudo bem. Mas, além de alterar fases do primeiro game e criar outras totalmente novas, eles foram além e incluíram partes de alguns dos estágios mais memoráveis de toda a franquia do bigodudo em releituras surpreendentes! E com a reestrutura das fases e diversos caminhos possíveis, que inclusive podem abrir partes secretas, temos em mãos uma continuação de SMG com gostinho de Super Mario World – para muitos, o melhor game da série. Toda essa nostalgia vem acompanhada de novas e arrojadas perspectivas 2.5D que incrementam os elementos do game anterior com partes side-scrolling clássicas da série, além dos novos arranjos de músicas que fizeram história nos jogos do encanador para alegria dos saudosistas que até hoje se pegam cantarolando os temas clássicos.

Visualmente falando, os gráficos pegam tudo de Galaxy 1 que ditou o patamar gráfico a ser alcançado pelas third parties e melhorou ainda mais. Não há nada de realista aqui, mas tudo é coerente com a



FIRE FLOWER
A clássica flor de fogo que dá a Mario o poder de atirar bolas de fogo em qualquer direção que desejar.

proposta de um jogo do encanador, com belas paisagens coloridas que parecem ter saído de um sonho. Quanto a jogabilidade, o básico dos controles permanece o mesmo, mas com alguns comandos simplificados como o Wall Jump, agora basta estar em contato com a parede, pressionar o botão de pulo e voilá. Mas talvez as maiores inovações acabem mesmo ficando por conta dos novos Power Ups, começando pelo Drill, uma furadeira que permite ao encanador atravessar planetas de um lado ao outro, explorar o interior de alguns deles e derrotar inimigos desprevenidos. Mas não pára por aí, existem ainda comandos oriundos, da interação de Mario

YOSHI DE TODO JEITO!

— André Luís Onofre

O dinossauro amigo e fiel ajudante de Mario é um comilão. Em sua jornada faminta, ele sempre acaba engolindo alguma fruta diferente que lhe dá muitos poderes. Confira:



DASH PEPPER
A frutinha que é vermelha e amarela além de muito apimentada faz Yoshi pegar fogo, quase literalmente. O dinossauro fica laranja, e passa a correr a grandes velocidades, sendo capaz de escalar paredes e rampas. Apesar de não ser o messias, Dash Yoshi consegue correr até sobre a água! Será que rola um milagre de multiplicação de 1-Ups também?

BLIMP FRUIT
Essa fruta provoca gases em Yoshi. Não me entenda mal, é exatamente o que acontece com o Blimp Yoshi: o dinossauro, além de ficar azul, incha e flutua pelos ares, como um verdadeiro balão. Soltando o ar (pela boca!), Yoshi consegue subir mais e mais alto, mas cuidado! O efeito dura por pouco tempo e se você não planejar para onde está voando, vai acabar virando patê de Yoshi temperado com Mario no chão.





GLIMMER BULB BERRY
Ao engolir este Power Up, Yoshi vira uma lâmpada ambulante. Iluminando os caminhos escondidos das fases mais tenebrosas e afastando os Boos que querem assombrar Mario. Bulb Yoshi será mesmo a luz no fim do túnel para você em Super Mario Galaxy 2.



BEE MUSHROOM
Transforma Mario numa abelha, permitindo-o executar pequenos vôos, grudar em paredes com mel o tornando mais leve podendo pousar sobre superfícies frágeis como flores e nuvens.





JOGANDO com Luma sua namorada vai se amarrar!

com Yoshi, e outros com a chegada do modo Co-Op Star



MODO NAMORADA (OU IRMÃO CHATO)

Com a introdução do Luma Co-Star, a estrelinha que acompanha Mario, abre-se uma gama de possibilidades no gameplay do modo cooperativo e, principalmente, na de você convencer sua namorada a jogar junto com você. Em SMG, o segundo jogador ficava relegado a uma função um pouco ingrata durante o modo multiplayer, cujas únicas tarefas disponíveis eram coletar Star-bits, atirar nos inimigos para atordoá-los, segurá-los no lugar, ou ainda fazer com que o pulo de Mario fosse maior. E, tudo isso, enquanto tentava não morrer de tédio. Já no controle de Luma Co-Star, você pode chegar a lugares inacessíveis para o encanador, ajudando-o nos embates contra os inimigos e a coletar itens e, novamente, utilizando apenas o Wii Remote , dessa vez o outro jogador tem um papel mais relevante, porém sem atrapalhar quem estiver no controle de Mario, proporcionando muito mais envolvimento e diversão. Ah! Mais uma coisa: usando os direcionais do Wii Remote, o segundo jogador também pode brincar fazendo com que o controle do primeiro jogador emita sons, como uma salva de palmas depois daquele chefão difícil. Não é nada realmente útil, mas não deixa de ser uma adição divertida. Outro detalhe que merece destaque é a interação do Luma co-star com os NPCs e até mesmo com Yoshi: para ver, basta apontar para o personagem que quiser e apertar A.

Bom, na falta de uma namorada, pelo menos seu irmão mais novo, além de parar de encher o saco pedindo para jogar, vai também ter alguma utilidade.

OS AMIGOS APARECEM PARA AJUDAR!

Logo na primeira fase, você encon-





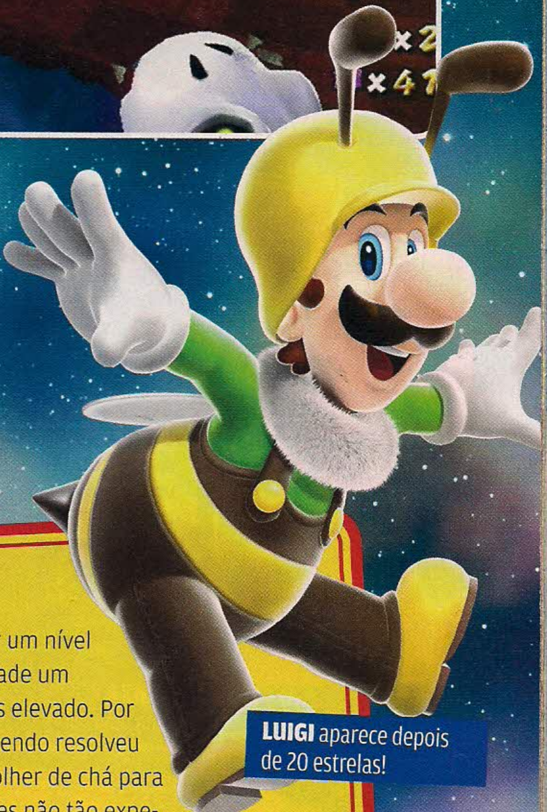
BOO MUSHROOM
Quando Mario se torna um fantasma, ele adquire as mesmas características dos fantasmas do jogo: pode levitar, ficar invisível por alguns segundos e se torna vulnerável à luz.

tra um recado de um velho amigo de Mario: Yoshi! A volta do querido dinossauro é um dos grandes destaques do game. Quando montado em seu fiel amigo, o bigodudo tem o controle de sua gigantesca língua: apontando com o cursor do Wii Remote, é possível agarrar objetos, engolir tudo que estiver no caminho e acessar lugares que Mario não conseguiria sozinho. Como se essa super língua já não fosse uma bela ajuda, além da famosa "forcinha" que Yoshi faz para ficar mais tempo no ar, pela primeira vez o dinossauro terá seus próprios Power Ups!

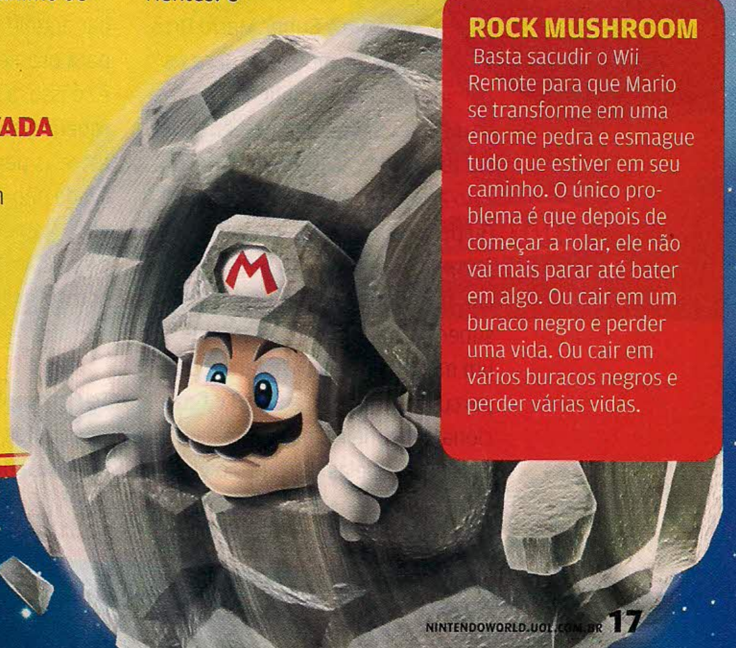
Se a ajuda do dinossauro não for o suficiente, você ainda terá o apoio do irmão mais esbelto do encanador. A boa notícia é que desta vez Luigi aparecerá para ajudar Mario em algumas fases após cerca de vinte estrelas conquistadas, e ficando totalmente disponível depois do término do jogo com o mínimo de estrelas.

SUPER GUIDE E DIFICULDADE ELEVADA

Apesar da jogabilidade simplificada e um design de fases que usa de câmeras posicionadas de uma forma mais amigável, após o primeiro mundo o game já começa a apresentar um nível de dificuldade um pouco mais elevado. Por isso, a Nintendo resolveu dar uma colher de chá para os jogadores não tão experientes. O



LUIGI aparece depois de 20 estrelas!



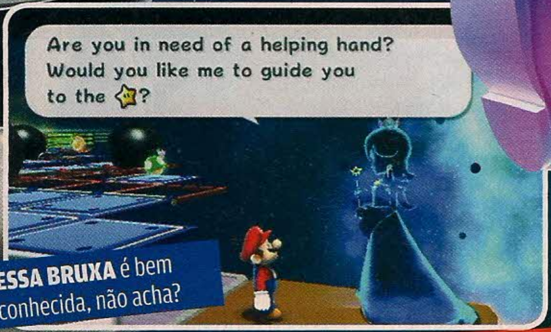
ROCK MUSHROOM
Basta sacudir o Wii Remote para que Mario se transforme em uma enorme pedra e esmague tudo que estiver em seu caminho. O único problema é que depois de começar a rolar, ele não vai mais parar até bater em algo. Ou cair em um buraco negro e perder uma vida. Ou cair em vários buracos negros e perder várias vidas.



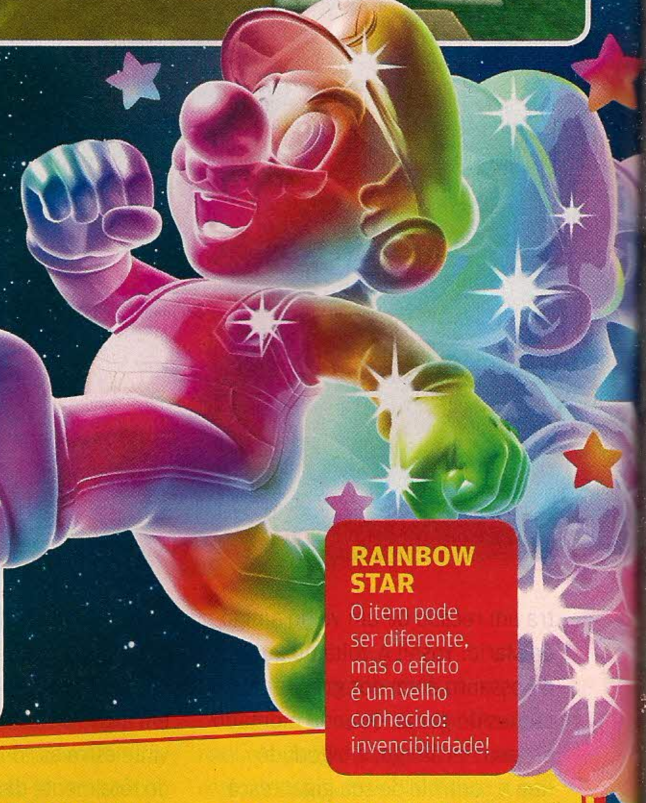
COM 240 ESTRELAS você abrirá o Grand Master Galaxy!



SPRING MUSHROOM
Este Power Up torna Mario capaz de alcançar locais absurdamente altos, além de fazê-lo pular pelo chão, ao invés de andar. O Wall Jump também é executado automaticamente quando o encanador encontra uma parede.



ESSA BRUXA é bem conhecida, não acha?



RAINBOW STAR
O item pode ser diferente, mas o efeito é um velho conhecido: invencibilidade!

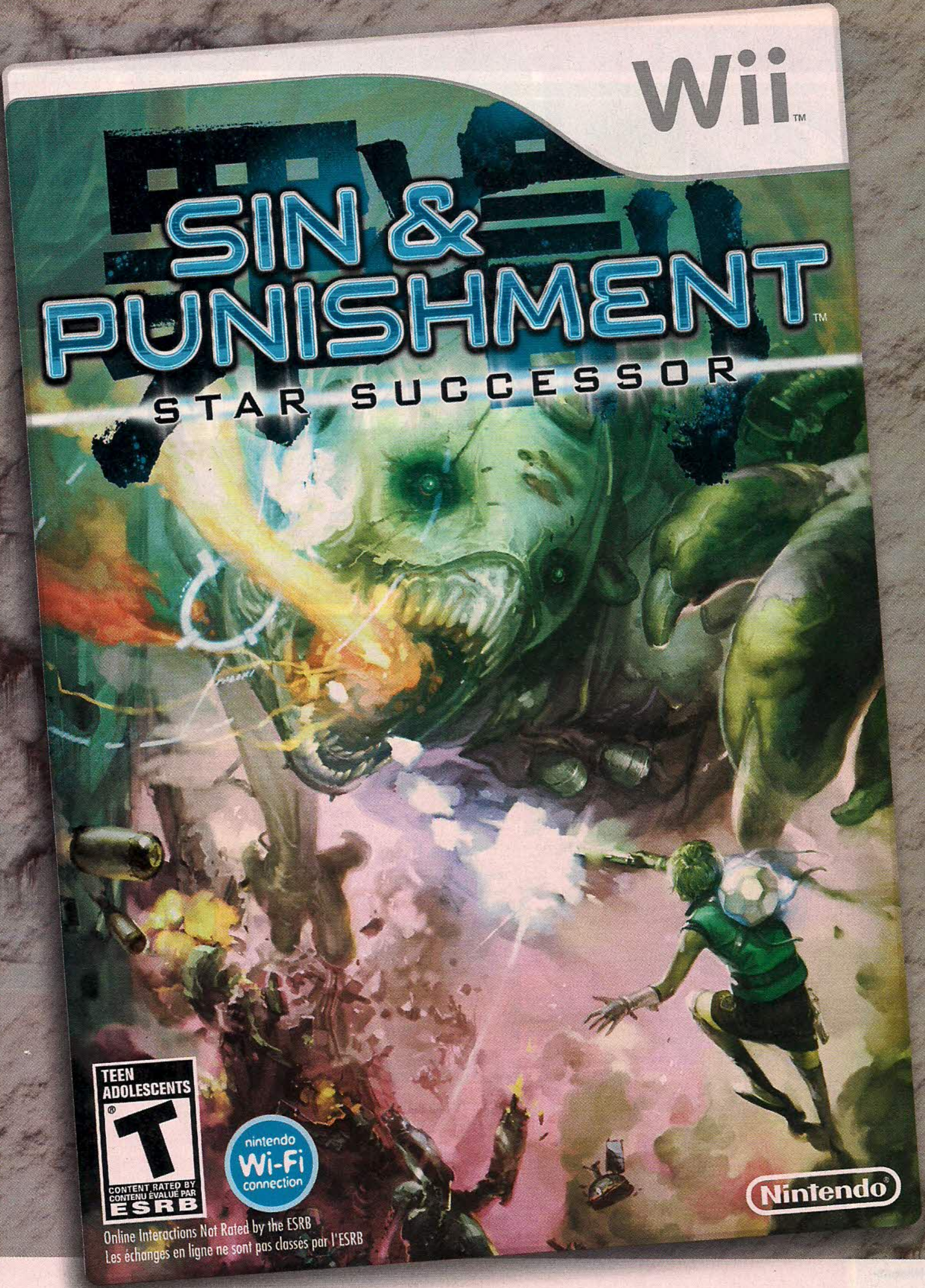
Super Guide, a ajudinha que New Super Mario Bros. Wii disponibilizava para os jogadores com dificuldade reaparece em SMG2, dividido em duas partes: o Cosmic Guide e a Hint TV.

Ao acionar a ajuda do Cosmic Guide, através da Cosmic Witch, que parece ser alguém um tanto... familiar, para conseguir aquela estrela super difícil, o game entrará em um modo "auto-play" e fará todo o percurso até ela. Já a Hint TV funciona de maneira mais simples: TVs espalhadas pelas fases farão uma demonstração em vídeo de como dar aquele pulo quase impossível para prosseguir no estágio, mas é só isso: a partir daí é com você repetir o feito. Ah! Vale lembrar que estrelas pegas com ajuda do Cosmic Guide não serão somadas as que você já conquistou por conta própria; ao invés disso, elas aparecerão como estrelas de bronze.

AUSÊNCIA DE HUB WORLD

Para completar as mudanças mais marcantes de Super Mario Galaxy 2 é difícil não citar a ausência do famoso Hub World, o mundo central de onde se tem acesso às diversas galáxias do jogo. Dessa vez prosseguiremos através de um "mapa-mundi" similar aos antigos jogos do bigodudo. E note que é a primeira vez que isso acontece em um jogo totalmente 3D de Mario. Isso possibilita que a estrutura das fases seja diferenciada, abrindo caminho para se revisitar os estágios.

Super Mario Galaxy 2 supera as expectativas e entra na galeria de games inesquecíveis da Big N.



Em breve

Wii™

Wii é uma marca da Nintendo. ©2009 Nintendo. Visite nosso site www.nintendo.com

Nintendo®



ARC RISE FANTASIA

SÉRIE QUE NASCEU NO DS CRESCE E CHEGA PROMISSORA NO Wii

ENQUANTO O NINTENDO DS ESBANJA UMA BIBLIOTECA INVEJÁVEL DE ÓTIMOS RPGS, todas as demais plataformas ficam procurando se apoiar em um ou dois jogos. Confessamos: não tem mais como competir com o portátil de duas telas. Mas e o Wii?

O Wii também tem ótimos lançamentos para o gênero, como Muramasa, Monster Hunter e muitos outros. Só que no quesito "RPG a-lá Final Fantasy", nenhum conseguiu superar muito as expectativas. O mercado de jogos orientais mudou muito, mas algumas empresas ainda conseguem acertar a mão. E nós esperamos profundamente que a próxima aposta da Ignition Entertainment faça parte desse seleto grupo.

Arc Rise Fantasia é um jogo dos mesmos produtores de Luminous Arc, de Nintendo DS, série que já ganhou três versões na terra do sol nascente. O estúdio Image Epoch resolveu levar sua série para o Wii e mostrar que o console pode sim ter ótimos JRPGs. Nós não duvidamos, e Arc Rise Fantasia começa a nos convencer que isso já é realidade.

Tudo bem, nós sabemos que o lançamento que chega às lojas nesse mês será um sucesso porque a versão japonesa já foi lançada e elogiada. Assim fica fácil chutar, né? Mas mesmo sem saber disso, nós poderíamos afirmar com toda certeza que as qualidades presentes nesse título serão suficientes para prender qualquer fã do gênero por 60 horas - tempo de duração de Arc Rise Fantasia.

INFO

Plataforma: Wii
Produção: Ignition Entertainment
Desenvolvimento: Image Epoch
Gênero: RPG
Lançamento: 22 de junho
Expectativa: Média

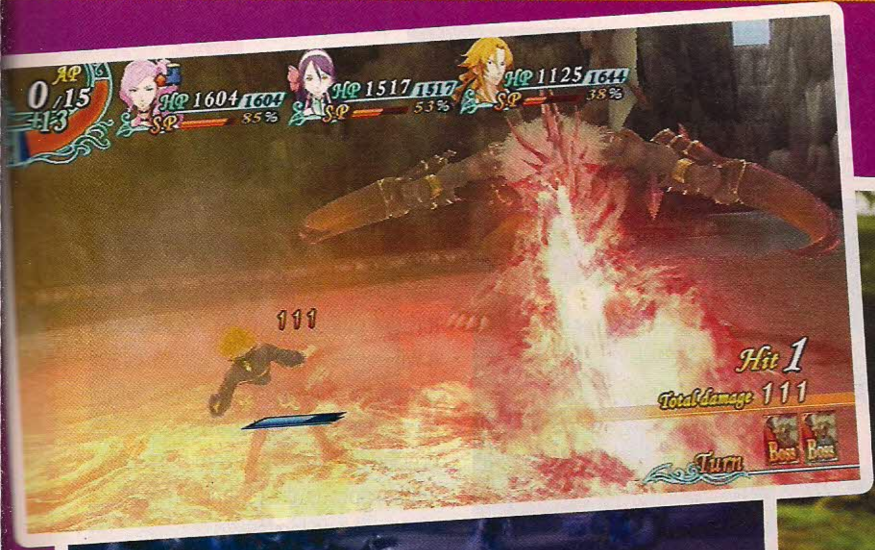
CLICHÊ, MAS FUNCIONAL

E para passar tanto tempo concentrado em um jogo só, ele precisa ter uma estrutura muito boa. E a estrutura de um RPG começa com um bom enredo. Claro que, por se tratar de um RPG japonês, não espere por algo muito diferente do que já foi feito.



O personagem principal é L'Arc, um mercenário do Meridian Empire que está em guerra contra a República. L'Arc acaba caindo da sua nave em uma floresta. Quando recupera a consciência, ele encontra uma menina chamada Ryfia, que está perdida. Para ser mais clichê, só faltava alguém ter perdido a memória.

Ryfia é uma "diva", cantora ligada a magia e natureza. Ela faz parte da







POR QUE os japoneses gostam tanto de espadas gigantes?

República, só que L'Arc não parece nem um pouco incomodado com a garota ser sua "inimiga" de guerra. Talvez seja por causa do seu rostinho bonitinho ou da saia curtinha.

Logo no começo do jogo, L'Arc encontra seu amigo de infância - e atual empregador - o príncipe do Império Mediterrâneo. O príncipe conta que um estranho homem está atacando uma das bases e que ele tem poder de conjurar monstros. Quem será esse misterioso rapaz? O vilão, é claro. Mas isso a gente deixa pra explorar melhor quando jogarmos o game completo.

BONITO DE SE VER, BOM DE JOGAR

Por hora, podemos falar com bastante propriedade sobre a parte técnica de Arc Rise Fantasia. Os cenários e personagens são todos em 3D, mas boa parte da exploração e ação acontece em 2D. Os visuais são desenhados e vão agradar aos fãs de Dragon Quest. A cena de abertura, em CGi, é impressionante. Pena que apenas duas dessas estão no jogo. Em compensação, todas as cenas não



interativas têm dublagem, para não decepcionar quem gosta de uma boa cutscene.

Depois do enredo, um RPG precisa ter um bom sistema de batalha. Para não decepcionar, a Image Epoch reuniu tudo que vem dando certo na série para o Nintendo DS. As batalhas são em turno, respeitando um sistema de AP. Cada ação dos personagens consome AP: suponha que seu AP total é de 20; um ataque simples de L'Arc consome 3 pontos, o que vai deixar outros 17 para serem usados com os dois outros personagens. A estratégia está em saber como gastar os pontos a cada turno da luta. Assim como se pode dosar AP e atacar com todos os três membros do seu time, também será permitido gastar tudo com um só ataque mais poderoso. Uma outra barra, a de SP, pode ser usada quando estiver cheia para criar ataques em grupo.

Aliado ao AP, existem também diversas Orbs que podem ser equipadas junto com as armas para habilitar ataques mágicos. Essas Orbs serão importantíssimas para a customização das armas, permitindo uma melhor variedade de estratégias colocadas em combate.

Para aqueles que estão órfãos de um JRPG de qualidade no Wii, Arc Rise Fantasia vai suprir esse vazio. Só ainda não podemos afirmar que ele será um divisor de águas ou um sucesso incontestável, já que não existe nada de muito inovador. Mês que vem, a gente dá o veredito final.

PREVIEW

Wii

FLINGSMASH

UM PINBALL HORIZONTAL - OU QUASE - COMO VOCÊ NUNCA VIU



O WII É UM DOS VIDEOGAMES MAIS DEMOCRÁTICOS. Existe diversão para todos os gostos e os desenvolvedores deixam a imaginação rolar solta na hora de criar novas séries. E isso é uma característica impressionante do console da Nintendo: existem centenas de novas propriedades intelectuais sendo lançadas a cada ano. Claro que é bom ver a continuação de um bom jogo, mas a sensação de ser surpreendido já estava ficando rara até o Wii surgir.

E como surpreender atualmente? Alguns desenvolvedores resolvem aproveitar os recursos de cada console de forma inédita ou com algum diferencial. O Motion Plus, acessório que amplifica a qualidade de captação de movimentos do Wii Remote, vem sendo usado extensivamente em jogos de esporte ou de tiro. A princípio, esses são os gêneros que necessitam de uma maior precisão, certo? Bom, nem sempre é assim. A desenvolvedora Artoon vai mostrar ao mundo o FlingSmash, um simpático jogo difícil de se classificar.

Rotular FlingSmash como um side scrolling não estaria totalmente errado, mas também poderíamos dizer que ele é um puzzle. Quem sabe um "pinball horizontal"? A ideia da Artoon, tão difícil de definir, foi colocar um personagem redondo quicando por todos os cantos da tela. Isso é basicamente o conceito de FlingSmash.

Zip é um simpático e gorducho monstrinho amarelo. Assim como Kirby, é guloso e peralta. Ao balançar o Wii Remote, ele dispara na direção apontada quebrando tudo que está na sua frente. Desta forma, você precisa destruir caixas em busca de itens e pontos, e é essencial mirar bem antes de lançar Zip.

O jogo é em progressão lateral, ou seja, ele acontece da direita para a esquerda, em 2D - ao contrário do usual, que é da esquerda para a direita. Aliás, ele acontece em ambas as direções, já que os canhotos poderão jogar com a direção invertida.

Ao lançar Zip contra as caixas, ele adquire diversos itens especiais, como um que o faz ficar enorme, engolindo os inimigos que aparecerem pela frente. A diversidade das transformações oferecidas pelos Power Ups promete diversificar as 32 fases, espalhadas por oito mundos.

A diversão ficará ainda maior com o modo multiplayer na aventura principal e em minigames bem criativos. A Artoon espera atingir um público variado, já que FlingSmash nos pareceu uma experiência casual, mas ao mesmo tempo com desafios complicados, que vão convencer você a ficar mais alguns minutos jogando. (NW)

INFO

Plataforma: Wii
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Artoon
Gênero: Ação
Lançamento: 2º semestre 2010
Expectativa: Média



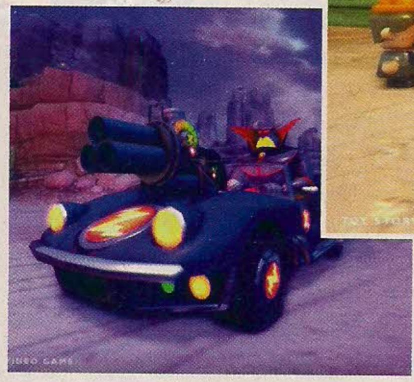


BATER EM TUDO com essa bola amarela toda sorridente deve ser divertido!



PREVIEW

Wii





O WOODY À CAVALO parece andar muito mais rápido do que o Buzz Lightyear nesse pobre carrinho



TOY STORY 3

DIVIRTA-SE COM OS BONECOS DA SÉRIE ATÉ ONDE SUA CRIATIVIDADE DEIXAR

VOCÊ PODE NÃO SE LEMBRAR, MAS O PRIMEIRO LONGA-METRAGEM EM ANIMAÇÃO GRÁFICA FOI TOY STORY, EM 1995. A história dos brinquedos que tinham vida própria fascinou o mundo inteiro e virou um sucesso incontestável. Woody, Buzz Lightyear e Jessie se tornaram os heróis da criançada.

Após a Pixar, estúdio que criou a série, ser comprada pela Dinsey, muito se comentou sobre um novo episódio. E não deu outra: Toy Story 3 chegará aos cinemas nessas férias de meio de ano - com versões, claro, em 3D. E como de costume, o longa será acompanhado de um jogo, com versões para o Wii e o Nintendo DS.

Essa é a primeira vez que um jogo baseado em um filme da Pixar não é feito pela THQ. A Disney tomou as rédeas e passou o desenvolvimento para seu estúdio Avalanche Software. Como será que essa mudança pode influenciar no resultado final? Nós esperamos que a qualidade aumente e que aquela história de que "jogo baseado em filme é sempre ruim" comece a mudar.

O enredo de Toy Story 3 é cativante. O garoto Andy, dono dos bonecos, tem 18 anos e vai entrar para a faculdade. Ele pensa em deixar seus antigos brinquedos no sótão, guardando apenas Woody, só que sua mãe acidentalmente os coloca no lixo. Nem precisa dizer quão magoados os bonecos ficaram - e pensam que foi uma decisão do Andy.

Desolados, partem para um "asilo de brinquedos". Lá, encontram vários novos personagens e, enquanto isso, Woody tenta planejar o resgate de seus amigos.

No jogo, existem três personagens jogáveis: Woody, Buzz Lightyear e Jessie. Cada um possui habilidades únicas que permitem passar por obstáculos diferentes durante as fases, como já é uma tradição de jogos de plataforma. A história do filme poderá ser jogada no modo Story, só que ele não é a grande atração.

O que mais promete chamar atenção em Toy Story 3: The Video Game é um modo chamado Toy Box. Nele, o jogador é uma espécie de xerife que comanda a brincadeira. Será possível criar e personalizar fases e experimentar uma jogabilidade totalmente diferente do usual. O Toy Box oferecerá uma experiência mais ampla, como em um mundo aberto, onde várias missões criativas e mini-games (como um de corrida de kart) estarão disponíveis.

Se Toy Story nasceu com o conceito de dar vida à imaginação de uma criança brincando com seus bonecos, pela primeira vez um jogo baseado na série vai tentar reproduzir esse sentimento. Só por isso, Toy Story 3: The Video Game nos causa curiosidade. Agora, se ele será um bom jogo de plataforma ou não, já é outra história. NW

INFO

Plataforma: Wii e DS
Produção: Disney Interactive Studios
Desenvolvimento: Avalanche Software
Gênero: Ação
Lançamento: 15 de junho
Expectativa: Média





SUPER SCRIBBLENAUTS

MAIS PALAVRAS E ADJETIVOS PROMETEM MELHORAR O QUE JÁ ERA BOM

CAPA DA NINTENDO WORLD #127 E DONO DE VÁRIAS PRÊMIOS EM 2009, Scribblenauts mostrou como a criatividade pode ser a melhor aliada de um jogador. A desenvolvedora, 5TH Cell, amadureceu com as boas vendas do título de DS e anunciou que vai lançar uma continuação. Mas como isso vai acontecer?

Apesar da Warner Bros. não abrir a boca para falar sobre a sequência de Scribblenauts, nós conseguimos algumas (poucas) informações sobre o título. E o que podemos especular é: essa sequência vai ser ainda melhor!

Para aqueles que não conhecem o jogo, uma breve recapitulação: você controla um personagem chamado Maxwell, e tudo que ele escreve em seu bloco de anotações ganha vida. Assim, ele precisa pensar em várias formas de resolver problemas para pegar um item chamado Starite. Cada fase é um quebra-cabeças que precisa ser resolvido com criatividade. Se existe um gato em cima da árvore, você pode escrever "escada" e subir até lá. Vale lembrar que Scribblenauts foi lançado em português do Brasil, ou seja, uma forma perfeita de atrair todo tipo de público. Tudo indica que a continuação também tenha suporte para nosso idioma.

Agora, vamos falar sobre as novidades da continuação. O game tinha sido apelidado de Scribblenauts 2, mas o nome oficial é Super Scribblenauts, confirmado pela Warner Bros. Alguns rumores apontam uma versão para o Wii, já que recentemente a 5TH Cell lançou um episódio de sua série Drawn to Life, original do DS, para o console da Big N.

De cara, a primeira melhoria é no dicionário. São mais 10 mil palavras que serão adicionadas ao já enorme vocabulário. Dá pra imaginar isso tudo? Mesmo que muitas das palavras não tenham uma aplicação real na jogabilidade, é divertido e prazeroso ver que a equipe de desenvolvimento pensou em tudo e criou cada elemento. Fazer um brócolis, geralmente, não tem nenhuma utilidade no gameplay, mas acabar de escrever e ver a verdura que nossas mães adoram aparecer na tela é demais.

Outra novidade será um sistema de adjetivos. Agora, você poderá especificar a cor de objetos, por exemplo. Se o elefante tradicional não o agrada, faça um amarelo. Se você precisa chamar a atenção de um touro, esqueça a sua cortina branca; faça uma vermelha. E o novo sistema promete não se restringir a apenas cores, o que vai tornar a experiência ainda mais imersiva.

Mas a principal modificação prometida pela produtora é na jogabilidade. Muito criticada por uns, a ação exclusiva pela tela de toque deve receber melhorias. Acreditamos que desta vez a 5TH Cell também vai permitir que os botões sejam utilizados para andar - o que ajudaria muito.

Super Scribblenauts será apresentado oficialmente na E3 deste ano. Desde já, vá pensando nas palavras que não funcionaram na primeira versão - se é que você achou alguma - e anote para testar assim que a continuação chegar, ainda em 2010. NW









SEM LIMITES para a sua criatividade!

INFO

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Warner Bros
Desenvolvimento: 5TH Cell
Gênero: Puzzle
Lançamento: 2º semestre de 2010
Expectativa: Alta

MEGA MAN ZERO: COLLECTION

QUATRO JOGOS SENSACIONAIS REUNIDOS EM UM SÓ CARTUCHO

INFO

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Capcom
Desenvolvimento: Capcom
Gênero: Ação / Coletânea
Lançamento: 8 de junho
Expectativa: Média

QUE OS JOGOS DO MEGA MAN SÃO BONS, ISSO NINGUÉM PODE NEGAR. Mesmo após anos de lançamentos, os títulos lançados pela Capcom são um sucesso. Só que no universo do robô azul, existe um personagem sensacional, dono de uma personalidade marcante e uma cabeleira pra botar inveja em qualquer metaleiro: Zero.

A história do robô vermelho companheiro de Mega Man é considerada umas das melhores de toda a série. Lançado originalmente em 2004 para o Game Boy Advance, Mega Man Zero trouxe toda a ação da franquia para o portátil da Big N, com visuais incríveis e uma jogabilidade refinada. O resultado? O GBA ainda viu outros três jogos estrelados por Zero serem lançados até 2005.

Após cinco anos do desfecho da história, a Capcom decidiu fazer aquilo que todos os fãs esperavam: lançar uma coletânea com os quatro jogos em um único cartucho. E a plataforma só poderia ser o Nintendo DS.

ORIGEM

Assim como o clássico Mega Man X, a série Zero segue o padrão com uma aventura em side-scrolling. Cada episódio da série implementou algumas novidades interessantes ao gameplay. Em Mega Man Zero, as fases não eram escolhidas por meio de uma tela de seleção. Os estágios eram interligados entre si, quando um acabava, o outro começava. Mas em Zero 2 a famosa tela de fases voltou.

Desde o primeiro episódio também foram adicionadas outras novidades, como o sistema de upgrade de armas, que permitia que Zero ganhasse novos poderes para suas armas. Em Zero 3, a evolução deu lugar para um aprimoramento das armas elementais - descontinuadas em Zero 4 - e do Cyber Elf System.

O sistema Cyber Elf permitia que Zero equipasse pequenos ajudantes chamados de "elfos cibernéticos", em uma tradução livre, que aumentavam a vida do herói, davam novos poderes e regalias especiais. O uso dos ajudantes era essencial para facilitar a progressão nas fases, mas também diminuía a pontuação final.

Uma característica muito marcante de Mega Man Zero são as diferentes armas que o herói pode utilizar. Além da famosa espada, Z-Saber, ele ainda dominava outras como a Buster Shot, Triple Rod, e o Shield Boomerang. Todas elas alteravam a forma de atacar e deveriam ser usadas corretamente contra certos tipos de inimigos para ganhar vantagem estratégica, como é tradição em toda a série.

Mega Man Zero: Collection ainda tem um preço especial um pouco menor que o usual para jogos do DS. Pagar menos por quatro jogos do nível dessa série faz esse título ser praticamente imprescindível para a coleção de todo gamer que respeita Zero, um dos heróis com mais personalidade no mundo dos games. NW

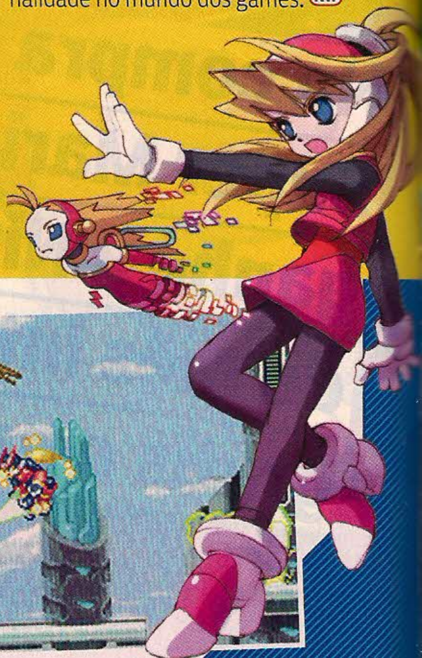








ZERO TEM MUITO MAIS ESTILO do que Mega Man, não concorda?




SUPER MARIO GALAXY 2
HINTZE
LANÇAMENTO – NÃO FIQUE DE FORA E COMPRE JÁ O SEU!
SUPER MARIO GALAXY 2
Wii
mercado Livre
pagseguro
Galleria Shopping
19 3207.0933
Cambuí
19 3324.3194
Shopping Iguatemi
19 3252.4634
www.essencialgames.com.br
ESSENCIAL GAMES







NO CALOR
DA FESTA E DOS DRIBLES

O game da 2010 FIFA World Cup South Africa vem para esquentar o seu Nintendo Wii – Flávio Croffi



TODA A ENERGIA e vibração que só uma copa do mundo tem !



A maior competição de futebol do planeta está começando e o clima de festa se estende por todo o Brasil. Afinal, somos o país do futebol. E é por isso que 2010 FIFA World Cup South Africa é uma grande aposta para o mercado brasileiro. Quem conhece a consagrada série FIFA pode esperar um game de Wii bastante diferenciado e descontraído, a começar por todo o visual alegre e cheio de cores quentes. Entre os cinco modos, que vão desde jogo rápido a desafios específicos, está a famosa Copa do Mundo. Nela dá para competir com até 31 amigos em um campeonato virtual exatamente igual ao real, e com os mesmos grupos de times. E se você não gostar de como está montada a competição, é livre para mudar qualquer aspecto dela.

Todos os jogadores oficiais estão presentes. Então, já sabe que encontrará os dentões de Ronaldinho e a carinha linda de Carlos Tevez durante as partidas. Os gráficos estão ligeiramente melhores que os do FIFA 10, assim como outros detalhes.

A diversão é o ponto alto do game. Em 2010 FIFA World Cup South Africa, há momentos certos para desferir chutes, e quando isso é feito de forma correta, a tela entra em câmera lenta e o jogador executa um tipo de super-chute, com direito a efeitos e tudo mais.

Além da movimentação fluída de cada personagem, houve melhorias na jogabilidade. Bolas podem ser "matadas" de forma aleatória no peito, e os jogadores contam com diversos dribles. A forma de utilizar o Wii Remote e o Nunchuck é a mesma: um botão para passar a bola, um para cruzar, outro para correr, e a chacoalhada no Wii Remote faz com que o jogador chute a bola ao gol ou desfira um carrinho se tiver sem a posse da mesma. Cada jogador pode escolher a configuração de botões de acordo com seu nível, e a Electronic Arts preparou um esquema de controles especial para os novos jogadores. Com isso, basta empunhar os joysticks na mão e sair jogando.

E não é só a jogabilidade ou gráficos que ganharam uma relei-

PRATA

Plataforma: Wii
Produção: Electronic Arts
Desenvolvimento: Electronic Arts
Gênero: RPG
Jogadores: 1 a 4

Gráfico: 9.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 9.0
Diversão: 10
Replay: 8.0
Nota Final:
8.5



tura. As aberturas antes de cada jogo também estão muito bonitas. A apresentação dos jogadores conta com o hino nacional de cada equipe e a cobiçada taça da Copa do Mundo não poderia faltar e não falta.

Será que o Brasil leva a estatueta desta vez? Bem, ao menos no jogo, você pode facilmente conquistar essa vitória. E a cada gol dá para desfrutar dos quatro tipos de celebrações que os jogadores fazem, indo da comemoração clássica até algo mais atlético, como acrobacias no meio do campo.

O jogo oferece um modo não muito convencional, chamado de "Build Zakumi's Dream Team", no qual você pode formar o melhor time de todos os tempos.

Prepare-se para muita diversão com o novo FIFA da Copa do Mundo. E vale até para você, que não gosta tanto de futebol real. Afinal, para que enfrentar multidões, gritaria, garrafas voando, xingamentos, exaltação, quando você pode curtir no bom sossego de sua casa?

NOVIDADES EM RELAÇÃO AO FIFA CONVENCIONAL

Mais opções de uniformes

Os uniformes utilizados nas eliminatórias são diferentes dos que usados na Copa do Mundo. Desta forma, o jogo vai ganhando uma renovação a cada modo.

Detalhes aprimorados

Assim como os uniformes das seleções foram mais detalhados, os gráficos estão melhores e os jogadores possuem uma melhor movimentação. Além disso, os dribles, passes e chutes trazem algumas diferenças.

Novos desafios

É possível participar de diversos desafios relembrando as Copas do Mundo mais antigas. Por exemplo: a final da Itália e





OS TORCEDORES também tem vez nesse jogão de bola

França, 1x1 depois que Zidane foi expulso (pela famosa cabeçada). Você pode reviver essa partida, vencendo com o time francês antes de chegar aos pênaltis. São muitos desafios que envolvem níveis de dificuldade do fácil até o quase impossível.

Sistema "Strike It"

Agora tudo fica mais fácil e mais legal de se fazer. Para cobrar uma falta, cabecear, defender pênaltis ou desferir chutes poderosos, basta chacoalhar o Wii Remote na hora certa. Com efeitos de câmera lenta e luzes na bola, é ação pura! NW

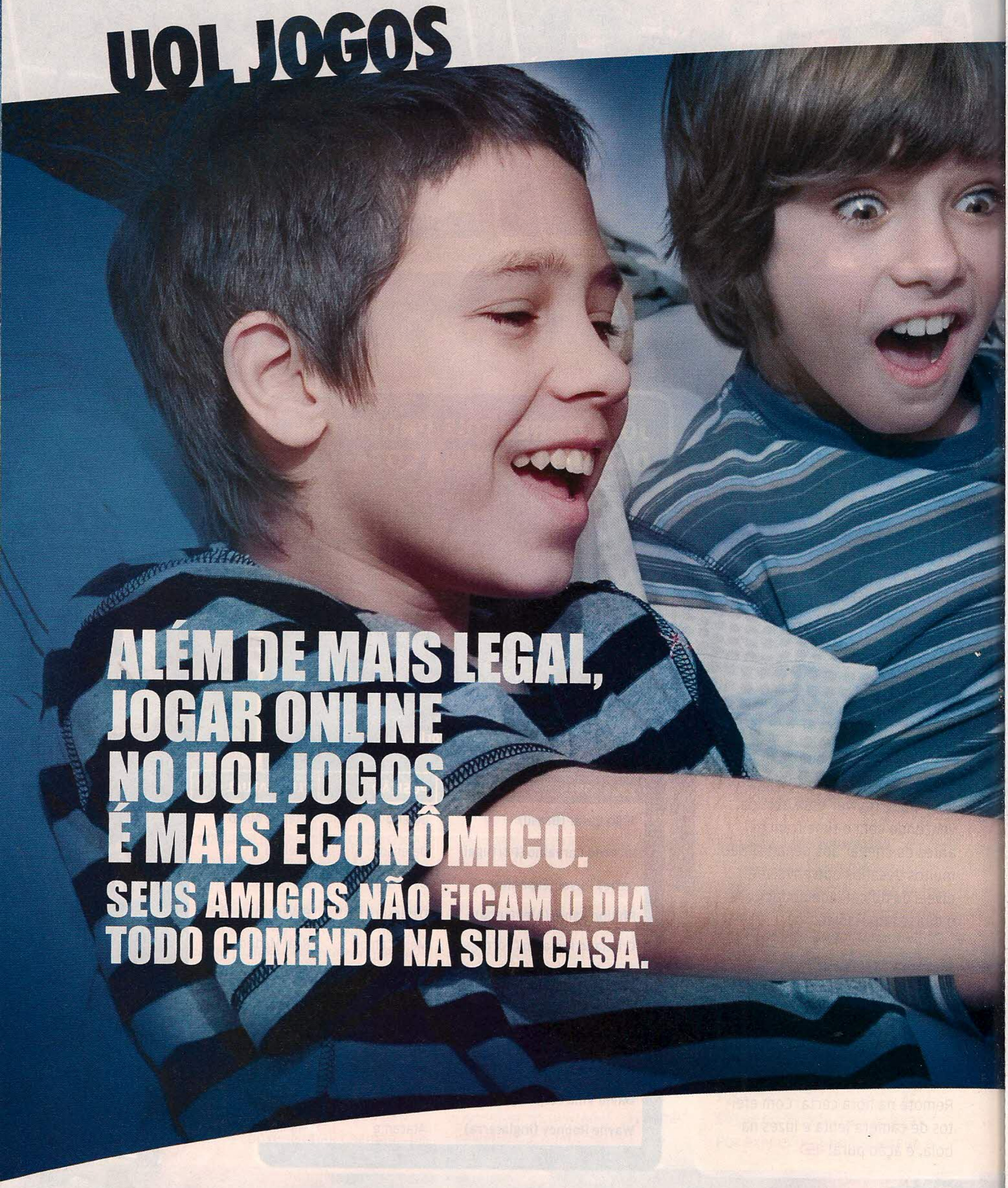
JOGADORES QUE PROMETEM DAR UM SHOW NA COPA

Existem milhares de jogadores espalhados pelo mundo. Porém, o quadro vai diminuindo quando falamos de super estrelas. Como em qualquer competição, temos os melhores e os mais bem cotados para detonar na Copa do Mundo. Eles movem milhões de dólares ou euros. Transformam mercados e mudam o rumo de diversos aspectos do esporte e da economia que gira em torno do futebol. São eles quem dão o ar da graça para a competição, e quem faz as pessoas assistirem com tanto afinco um show de bola.

Aqui você confere a escalação do melhor time do mundo, segundo a nossa humilde opinião, claro. Nem todos os jogadores estão em suas devidas posições, mas levamos em conta uma formação 3-4-3, com estratégia de ataque. A Seleção do Mundo da **Nintendo World** seria:

JOGADORES	POSIÇÃO	CLUBE ATUAL
Júlio César (Brasil)	Goleiro	Inter de Milão
Ricardo Carvalho (Portugal)	Defensor	Chelsea
Carles Puyol (Espanha)	Defensor	Barcelona
Philipp Lahm (Alemanhã)	Defensor	Bayern München
Cristiano Ronaldo (Portugal)	Meio-Campo	Real Madrid
Kaká (Brasil)	Meio-Campo	Real Madrid
Steven Gerrard (Inglaterra)	Meio-Campo	Liverpool
Thierry Henry (França)	Meio-Campo	Barcelona
Lionel Messi (Argentina)	Atacante	Barcelona
David Villa (Espanha)	Atacante	Valencia
Wayne Rooney (Inglaterra)	Atacante	Manchester United




UOL JOGOS
ALÉM DE MAIS LEGAL,
JOGAR ONLINE
NO UOL JOGOS
É MAIS ECONÔMICO.
SEUS AMIGOS NÃO FICAM O DIA
TODO COMENDO NA SUA CASA.


BORGHIERH/LOWE
UMA VANTAGEM LEVA À OUTRA.
SEJA UM ASSINANTE UOL.
0800 703 1000
www.uol.com.br/assine
UOL
O MELHOR CONTEÚDO

NO RITMO DOS BITS

Entenda um pouco mais sobre a maravilhosa música dos games
– Carlos Oliveira

Por que algumas músicas ficam grudadas na nossa cabeça durante anos? Por que outras nos fazem querer largar o controle e dançar? E como uma trilha torna-se irritante ao ponto de querermos desesperadamente tirar o som da tv?

Imagine que o game pelo qual você esperou o ano inteiro finalmente saiu. Lá vai um terço suado do salário ou a mesada inteira, mas tudo bem, a compra vale a pena. Você liga o console com as mãos trêmulas, insere cuidadosamente a mídia e deixa a apresentação rolar, cheio de expectativa. New Game. Você nota os gráficos bonitos, os personagens marcantes, a ação desenfreada. Os controles respondem bem. Agora, imagine que seu game venha com uma grave falha e não tenha música. Você sente uma sensação de vazio, um vácuo aparentemente impossível de explicar. Assim é possível entender o importante papel da música nos games e, saber como ela deixa a experiência de jogar muito melhor.

INTRO: O BIG BANG MUSICAL

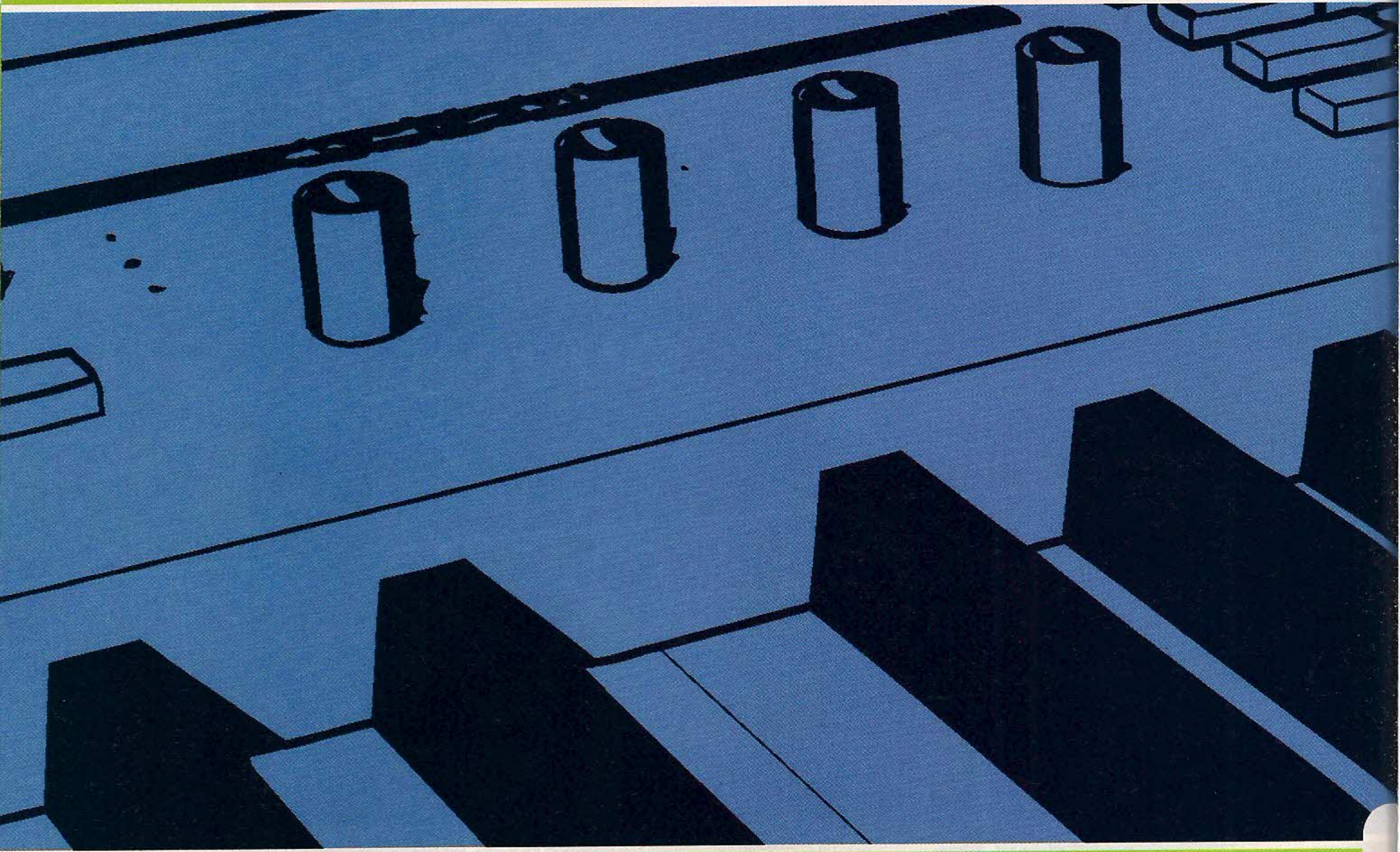
O ano é 1985 e a Nintendo lança Super Mario Bros. para NES, com seu inconfundível tema, composto por Koji Kondo. 25 anos depois, é impossível achar um gamer que não reconheça a melodia feliz do Mario. Em 86, Koichi Sugiyama escreve a trilha do saudoso Dragon Quest, tataravô dos games de RPG. Ela faz história e começa a despertar a atenção de quem não é gamer. As faixas de Megaman e Sonic também começam a ser levadas a sério, algo nelas nos faz querer ouvi-las repetidamente, mesmo quando não estamos jogando. Nos tempos do NES, os compositores sofriam com várias limitações já que o console contava com poucos canais de áudio. Fazer um som de qualidade naqueles dias era especialmente difícil e não só era preciso ser bom como não ter medo de experimentar. As limitações de timbre eram enormes, nada de mp3. A percursão que fazia o ritmo era na verdade um conjunto de barulhinhos precários.

Nobuo Uematsu, compositor da série Final Fantasy, foi fundamental: entre outras coisas, ele trouxe ao mundo dos games as melodias fáceis. Afinal, o pianista gostava de Pop, gênero bem leve e gostoso. Sugiyama, do Dragon Quest, veio da música erudita e suas criações têm muita ênfase na harmonia e um arranjo bem intrincado. São agradáveis de ouvir, mas difíceis de cantar e lembrar. Nos games da série Final Fantasy ouvimos temas bonitos, agradáveis e, o diferencial, melodias marcantes e únicas. Por mais estranho que pareça, pode-se dizer que o mestre Uematsu trouxe ao cenário musical a pegada Pop da "melodia pegajosa": o tema principal do Final Fantasy e do Chocobo, do amor de Cecil e Rosa (FF4), da Terra (FF6), são lindos, emocionantes e... fáceis de assobiar.

Ok, Mario, Sonic, Dragon Quest, Megaman, Final Fantasy... Por que esses games que fizeram história na música são RPGs ou de aventura? E os de luta ou corrida, cadê?



APENAS MARIO
MARIO E LUIGI
TOP- 000000
CUTMAN
GUTSMAN
SELECT STAGE
PRESS START
ELECMAN
ICEMAN
FIREMAN
BOMBMAN
INN
NAME LV HP MP
DR. 19 79 0
Esga 17 37 44
Gwen 19 60 45
IMP
FIGHT
RUN
MAGIC



REFRÃO: CADA MACACO NO SEU GALHO

A música nos games e cinema não servem só para emocionar, elas ajudam a ressaltar o sentimento que a cena quer provocar. Vamos pensar em dois mundos opostos: um RPG e um game de corrida.

Chrono Trigger (95) é do SNES mas está entre os melhores RPGs até os dias atuais. O jogo possui personagens complexos, um mundo vasto e uma história repleta de reviravoltas, envolvendo viagens ao passado e ao futuro. Cada floresta e calabouço é um lugar único e difícil de se esquecer. A trilha sonora faz parte disso: ela nos ajuda, por exemplo, a entender a motivação obstinada de Frog, o cavaleiro que virou sapo após ver seu melhor amigo ser morto por Magus. O tema deste guerreiro é forte, crescente e decidido - assim como sua personalidade. Sua melodia é marcante e difícil de ser esquecida. Chrono Trigger é um RPG, um gênero que costuma ser mais profundo, portanto a trilha sonora precisa ser mais memorável. No caso de CT, as composições de Yasunori Mitsuda conseguem nos revelar os conflitos psicológicos dos personagens.

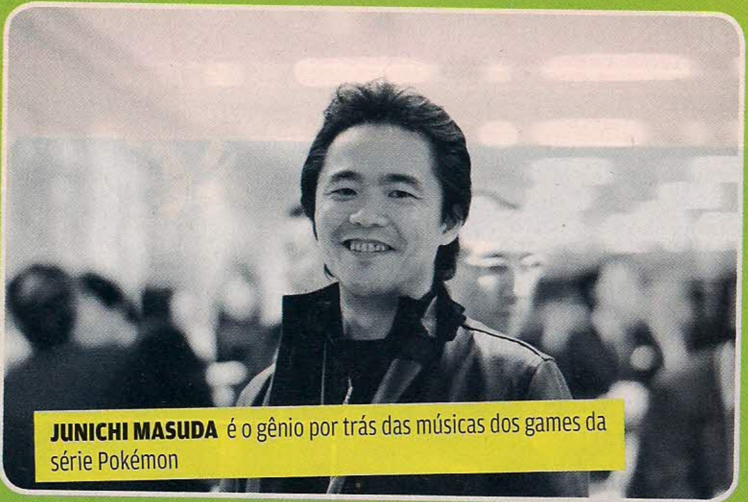
Mario Kart, presente em vários consoles da Nintendo, é um game mais simples, e ainda bem! Já imaginou se o Mario lv. 23 fosse todo complicado e tivesse uma crise de depressão na segunda volta da Rainbow Road? Ninguém merece, né?

Mario Kart envolve muita velocidade, curvas, ultrapassagens, batidas e quedas na lava (se você for ruim como eu!). O que importa mesmo nas corridas é a ação, os controles e o multiplayer, a trilha existe para deixar a experiência mais frenética. O que fica na lembrança após jogar Mario Kart? A diversão, os bons momentos com os amigos e a dor nos pulsos depois de tantas curvas. Portanto, o que a música do Mario Kart pede? Ritmo! Ela precisa ser rápida, para acompanhar o frênesi, e ter uma batida forte, que dá até vontade de batucar. Nada de melodia ou harmonia complexas. Como é tudo muito gostoso e passageiro, tendemos a esquecer a música assim que desligamos o console, até porque estávamos muito ocupados ultrapassando o Bowser para notá-la.

SOLO: POKÉMUSICAS

Todo gamer que se preze já jogou algum Pokémon. Isso quer dizer conhecer muito bem cada nota cantada pelo GB, GBA ou DS, porque capturar os monstrinhos demora um "certo" tempo, não é? Fazer uma trilha empolgante mas que não enjoasse após 50 horas de batalhas aleatórias foi o desafio de Junichi Masuda nos vovós Red e Blue do GameBoy. Quem jogou os originais do Gameboy ou os remakes para GBA pode conferir: qualidade agradável de timbre, ritmo forte, harmonia com algumas nuances, arranjo variado, melodia que marca mas não irrita por não ser muito aguda. E o segredo: muita variação. Evidente que a perfeição não existe e sessões longas de treinamento exigem um Mute para preservar a saúde mental.

Mas se as músicas do Pokémon não têm tanta ênfase na melodia e se não são tão pegajosas, por que lembramos delas tão bem? Elas são memoráveis por uma razão diferente: por ouvirmos elas muitas, mas muitas vezes. E, claro, por causa do belo trabalho do Masuda e sua equipe, por escreverem trilhas muito repetidas, porém pouco repetitivas.



JUNICHI MASUDA é o gênio por trás das músicas dos games da série Pokémon

FIM: APLAUSOS OU TOMATE NA PLATEIA?

Este pequeno texto está cheio de aproximações e informações corridas. Isso porque o mundo da música não só é profundo, como infinito. Entrando no mundo da trilha de games, entendemos ainda mais a motivação do Link, a coragem de Zelda e a loucura de Ganon. Captamos o porquê de Wii Sports e Fit são tão empolgantes. Conseguimos sentir cada trilha de Pokémon selvagens. Entender a música dos bits é a porta de entrada para um mundo mágico que nós gamers conhecemos tão bem. NW





VOCÊ SABE O QUE É MÚSICA?

Música é som organizado. Buzinas no trânsito ou seu irmão desafinado no banho são ruído, porque são caos completo. Como a música é organizada, é possível separá-la em partes e entendê-las uma a uma.

Melodia é a parte da música que assobiamos, sempre lembramos primeiro dela. É composta de várias notas com durações e alturas (agudas e graves) diferentes. Nos games da série Zelda do N64, tocamos melodias com a Ocarina. Essa é a parte horizontal da música.

Harmonia é o pano de fundo musical. Quando várias notas tocam ao mesmo tempo, como num acorde de guitarra no Guitar Hero ou no tema da estrela do Mario, tem-se a harmonia. Quando seu primo sem talento comprou o violão e tentou ler cifras da internet, ele estava tentando ler a harmonia das músicas. É a parte vertical das trilhas.

Ritmo é a parte mais fácil de se entender. Na bateria do Rock Band ou na conga do Donkey Konga (GC), você toca o ritmo das músicas. Ou pelo menos tenta. Ouvimos o ritmo mais com o corpo do que com os ouvidos, por isso músicas bem ritmadas nos dão vontade de dançar.

Timbre é o que diferencia um instrumento de outro. O tema do Mario tocado por um piano, uma guitarra e um banjo tem as mesmas notas, mas o som é diferente porque cada instrumento tem seu próprio timbre. Charles Martinet inventou um timbre para cada personagem de Mario e o que nós, mortais, podemos fazer é só tentar copiar o mestre.

Arranjo é com quais instrumentos uma música é tocada. Pode ser só com a guitarra, com voz e violão ou com uma orquestra inteira: cada versão é um arranjo. Não, a voz esganiçada do seu irmão no banho não é um arranjo, não é nada!

Canais ou trilhas são faixas eletrônicas de música para guardar sons. Melhor com exemplos: o nintendinho tem só quatro canais de áudio, permitindo, ao mesmo tempo, três instrumentos e um efeito sonoro. Imagine as dificuldades de compor arranjos complexos como o do Mundo de Zelda com essas limitações! O SNES tem oito canais, o N64, 24. O Wii já não sofre com poucos canais.





A HISTÓRIA SEM SENTIDO é de dar dor de cabeça

ROOMS: THE MAIN BUILDING

CÔMODOS DESMONTADOS E UMA HISTÓRIA ESTRANHA

Plataforma: Wii
Produção: Hudson
Desenvolvimento: HandMade Game
Gênero: Puzzle
Jogadores: 1-2

Gráfico: 6.0
Som: 4.0
Jogabilidade: 6.0
Diversão: 5.0
Replay: 3.0
Nota Final:
5.0

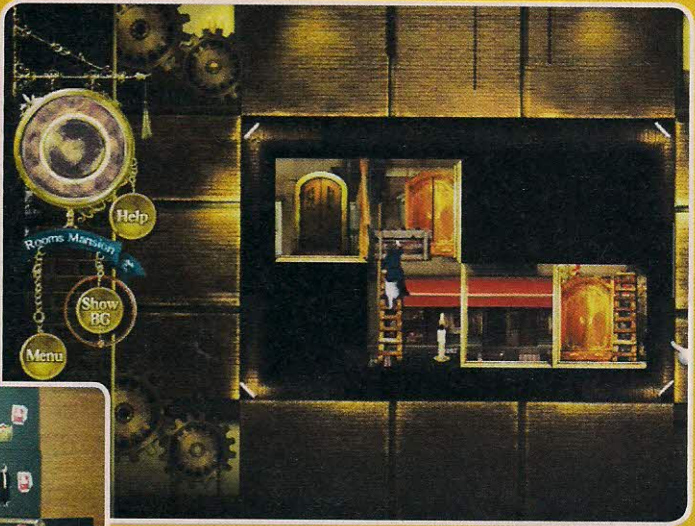
LEMBRA DAQUELES PEQUENOS QUEBRA-CABEÇAS COLORIDOS, de mover peças quadradas até completar uma forma? Eram números de 1 a 15, figuras felizes ou animais selvagens. O jogo era sempre um dos prêmios em brincadeiras de Festa Junina. Acho que é mais ou menos esse o conceito de Rooms: The Main Building que a Hudson Entertainment lançou para Wii e DS.

Aparentemente, Rooms é uma versão eletrônica desses quebra-cabeças, mas não apenas isso. Feito originalmente pela desenvolvedora coreana HandMade Game, Rooms tenta aliar quebra-cabeça, história leve e uma ambientação misteriosa.

A grande sacada de Rooms é que você não controla apenas as peças, mas também um personagem que anda por todas elas. Como diz o título, são cômodos enormes desmontados e misturados aleatoriamente. E no meio disso tudo está o protagonista que precisa ir de um ponto a outro do local. Por isso, para terminar a fase é preciso rearranjar as salas para formar o caminho até a porta de saída. As fases são divididas em quatro mansões, havendo cem cômodos no total, e há diversos entraves que complicam a sua vida. Mas claro que como esse é um game do gênero puzzle, complicar é bom, e já na primeira mansão há portas trancadas; salas com escadas, que permitem você a ir à peça de cima ou de baixo; telefones, que o teletransportam com um efeito à la Matrix; e o guarda-roupa, que simplesmente troca os cômodos de lugar. Até ver os créditos, você vai acender explosivos, usar o metrô e vestir um aquário na cabeça. Tudo do jeitinho que a Hudson gosta e se você for louco por puzzles gostará também.

Agora, se apenas mover as salas é pouco, não se preocupe: às vezes ainda é preciso girá-las. O nível de dificuldade é alto, mas ainda que seja assim cada um dos obstáculos é apresentado com calma. Para os que gostam mesmo de um desafio, completar a figura que estão por trás da fase dá uma medalha de ouro, o que significa uma resolução bem precisa. Também é possível desenhar suas próprias fases em outro modo, mas as peças para montar os cômodos são liberadas







O CONCEITO do game nasceu assim!

no decorrer da história.

A ideia é ótima e a execução, eficaz. Já a mistura não dá muito certo. Por que o jogo não desce bem? Se Rooms é um sanduíche, o conceito é o saboroso rosbife com queijo. Resolver as fases difíceis é uma experiência que sacia. Entretanto, a história desnecessária, os personagens dispensáveis e a trilha repetitiva são o pão duro e os condimentos enjoativos. A vontade que dá é de separar a carne suculenta e deixar o pão passado de lado. Mas você não pode, já que há um palito prendendo tudo. Em palavras mais saudáveis, Rooms devia ter ficado apenas no quebra-cabeça em si e deixado a história de lado.

Não há muito o que dizer sobre a história porque ela é inexpressiva: você é Sr. X, um jovem entediado que ganha uma presente misterioso de aniversário. Ao abri-lo, X é jogado no mundo de Rooms, e deve resolver os puzzles se quiser sair, pronto. O enredo seria até engraçadinho se fosse só um adendo, mas a integração é total: ao resolver certos níveis, você ganha itens tais como uma chave ou um pedaço de madeira e tem que usá-los em um modo exploração entre as fases. Para poder seguir com os puzzles é preciso encarar diálogos bobos com o Sr. Livro (?), acordar um baú que adora arrotar e aguentar um espelho histérico. Isso não é nada legal, e ser obrigatório piora tudo. De qualquer maneira Rooms: The Main Building é um puzzle interessante e até inovador, mas que perde muitos pontos por ter uma história sem pé e nem cabeça.

– Carlos Oliveira



AS DIFERENÇAS ENTRE A VERSÃO Wii E DS

As versões de Wii e DS possuem algumas diferenças significativas. No portátil, dá para pular a história e o tutorial. Já no Wii, talvez por causa do tamanho da tela, dá para apreciar melhor a ambientação e as escadas não ficam escondidas como no portátil, mas mesmo na TV os textos são muito pequenos. Infelizmente, nenhuma versão é completa. No Wii, é possível jogatina em dois, mas a interface não é boa; no DS, dá para compartilhar as salas que você criou.

Como saldo final, podemos dizer que a versão do portátil é melhor e mais trabalhada.

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Hudson
Desenvolvimento: Hand Made Game
Gênero: Puzzle
Jogadores: 1

Gráfico: 7.0
Som: 4.0
Jogabilidade: 6.0
Diversão: 5.0
Replay: 3.0
Nota Final: 5.5







VAI APOSTAR EM QUEM? No ninja ou no frangote?

ALL STAR KARATE

APRENDENDO A LUTAR KARATÊ NO SEU Wii

SABE QUANDO VOCÊ ASSISTE A UM TRAILER E ADORA, mas quando vê o filme mesmo, acha uma verdadeira bomba? É assim que você se sente jogando All Star Karate da THQ. Os comerciais do jogo fazem você adorar, porém não é bem isso que você vai pensar depois de jogar.

Em All Star Karate você é um estudante novato das artes marciais que quer se tornar um faixa preta no Karatê, e para realizar este sonho você terá ajuda de um mestre nada tradicional. Logo no começo, você deve optar por um personagem masculino ou feminino.

O modo história é separado por faixas de qualificação. Você, como lutador amador, começa na faixa branca e vai até a faixa preta, a que conclui o treinamento.

Para avançar durante o jogo é preciso cumprir missões usando o Wii Remote e o Nunchuk, ou dois Wii Remote. O Wii Motion Plus também pode ser usado como acessório extra. As missões de cada faixa podem variar entre arrumar seu quimono até lutar cara a cara com seu mestre.

Além disso, existe o modo Multiplayer, que fica separado em Challenge Mode e Versus. Talvez uma das coisas boas do game seja a customização, através do Kata Editor e do Costume Editor. O Kata Editor é um editor de sequências de luta, onde você configura vários golpes, baseando-se naqueles que você aprendeu no jogo. No caso do Costume Editor, você pode mudar o visual do personagem como quiser. A trilha sonora também ajuda um pouco com um rock baladinha que combina com o jogo e não enjoa facilmente.

Os problemas começam mesmo quando você descobre que o controle não responde tão bem aos comandos. No começo tudo bem, já que a lista de golpes é limitada, mas quando as combinações começam a aumentar, seus movimentos passam a decepcioná-lo. E para um jogo que requer movimento, a má resposta é o atestado de que algo está errado.

Mesmo sendo um jogo divertido, existem outros elementos que o tiram do sério, como os loadings excessivos e a grande quantidade de bugs, quando, por exemplo, seus golpes atravessam o outro personagem como se ele fosse um fantasma.

Em época de remake de Karate Kid, All Star Karate deveria ser uma boa opção, porém a produtora do jogo não deve nem ter entregado uma cópia do jogo a uma equipe de testes. Resumindo, já dizia o ditado: a pressa é inimiga da perfeição.

– Giuliano Peccilli

Plataforma: Wii
Produção: THQ
Desenvolvimento: THQ
Gênero: Esporte e Luta
Jogadores: 2

Gráfico: 6.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 4.0
Diversão: 5.0
Replay: 5.0
Nota Final:
5.0


15% DE DESCONTO
PARA PGTO. A VISTA
ENTREGA SPEED
EM 24 HORAS
FRETE GRÁTIS
PARA TODO O BRASIL
12X S/ JUROS
EM TODO O SITE
O MENOR PREÇO À VISTA DO MERCADO
15% DE DESCONTO SOMENTE NA ROCKLASER. APROVEITE!
Wii
Coach 2
ERCISE and NUTRITION
UBISOFT
Wii
TIM BURTON
DISNEY
ALICE IN WONDERLAND
Wii
JAMBO! SAFARI
ANIMAL RESCUE
SEGA
Wii
SPONGEBOB'S TRUTH OR SQUARE
THQ
ENDLESS OCEAN
Blue World
BONUS
Wii Speak
INSIDE!
Nintendo
www.rocklaser.com.br
Televendas: (11) 2954-4332
SAC: (11) 2925-7072
twitter.com/rocklaser_games
ROCK LASER
GAMES
Loja Sede: Av. Guilherme Cotching, 1808 - Vila Maria - São Paulo - SP
Loja Filial: Shopping Internacional de Guarulhos - Loja C14 (1° Piso) - Guarulhos - SP



QUE VIDA DURA, rodeado por tantas mulheres...









SAKURA WARS
SO LONG, MY LOVE

NO AMOR E NA GUERRA VALE TUDO

A SÉRIE SAKURA WARS É DESCONHECIDA NO OCIDENTE, mas no Japão ela é uma das principais franquias da SEGA. E agora graças à empresa NIS America, finalmente temos a oportunidade de ver se o jogo vale mesmo a pena.

Sakura Wars - So Long, My Love é o quinto episódio da série, mas com personagens e cenário totalmente inéditos na franquia. O tenente Shinjiro Taiga é transferido de Tóquio para Nova York, onde deve liderar a divisão Star da Força Imperial de Assalto, e tem que superar as expectativas de todos em um país desconhecido.

O jogo é dividido em duas partes: aventura e batalha. E é na parte de aventura que percebemos o motivo da série ter ficado tanto tempo apenas no Japão: ela tem elementos de simuladores de namoro, que são totalmente estranhos aos gostos ocidentais. Shinjiro é um dos únicos homens no grupo inteiro, e através de minigames a escolher, ele tem que cultivar o relacionamento com as garotas. Conforme aumenta, o grau de intimidade se reflete no outro elemento do jogo: as batalhas.

As batalhas em Sakura Wars são de estratégia em turnos, mas com movimento livre por todo o campo. Shinjiro e suas companheiras pilotam robôs gigantes chamados de STARs (Super Telekinetic Assault Robots), e a cada turno suas ações são ditadas por uma barra de movimento. Você é livre para atacar, defender, usar habilidades especiais, e dependendo do alinhamento com seus colegas de equipe, usar ataques em conjunto. De início parece simples, mas é um sistema complexo e interessante, e o fato de não existirem níveis de experiência faz com que as batalhas sejam muito mais estratégicas.

Sakura Wars - So Long, My Love é certamente mais voltado para fãs de desenhos animados japoneses, mas mesmo quem não é familiar com esse tipo de coisa pode achar as sequências de batalhas extremamente interessantes. Demorou para a série chegar ao ocidente, mas valeu a pena.

– Edson Kimura

PRATA

Plataforma: Wii
Produção: Sega
Desenvolvimento: Capcom
Gênero: RPG
Jogadores: 1

Gráfico: 8.0
Som: 8.0
Jogabilidade: 7.5
Diversão: 8.0
Replay: 8.5
Nota Final:
8.5







BOB ESPONJA dando o mau exemplo



SPONGEBOB'S BOATING BASH

DESASTRE EM FORMA DE GAME

BOB ESPONJA É PARA AS CRIANÇAS DE HOJE O QUE PICA-PAU FOI PARA AS GERAÇÕES PASSADAS; dadas as óbvias diferenças entre os personagens, já que estamos falando de um sujeito ingênuo (até demais!), camarada e politicamente correto. Em suma, o oposto da ave espertalhona e malandra criada por Walter Lantz. Então o que levaria a esponja do mar preferida da molecada a sair com seu barco batendo em todo mundo e espalhando o caos pela Fenda do Biquíni? Conquistar sua tão sonhada carteira de motorista (depois de falhar 78 vezes no teste), é claro.

E para isso, Bob Esponja se submete ao curso avançado de direção do trapaceiro Seymour Escamas, denominado D.R.I.V.E, sigla de Destruction, Recklessness, Impairment, Velocity e Escape ou em bom português: Destruição, Imprudência, Prejuízo, Velocidade e Fuga. Por aí já é possível ter uma noção do que esperar do game, certo?

Mas na prática, as coisas não funcionam tão bem como seria de se esperar. A começar pela introdução, que nada mais é do que o teste de direção no qual Bob Esponja falha pela 78ª vez, o que provavelmente se dá pelo mesmo motivo que faz o jogador perder a paciência logo de cara: um enfadonho e extenso tutorial (que não é possível pular), cujo único objetivo parece ser o de irritar desde os pequeninos até os mais velhos que resolverem se aventurar pelo game.

Passado isso, o jogo se divide entre eventos relativos a cada uma das letras do Metódo D.R.I.V.E e cutscenes que contam a história do game em um formato que por alguma razão não remete ao usado no seriado matinal e, apesar de contar com os dubladores oficiais dos personagens, também não consegue captar muito bem a essência e a graça do desenho animado.

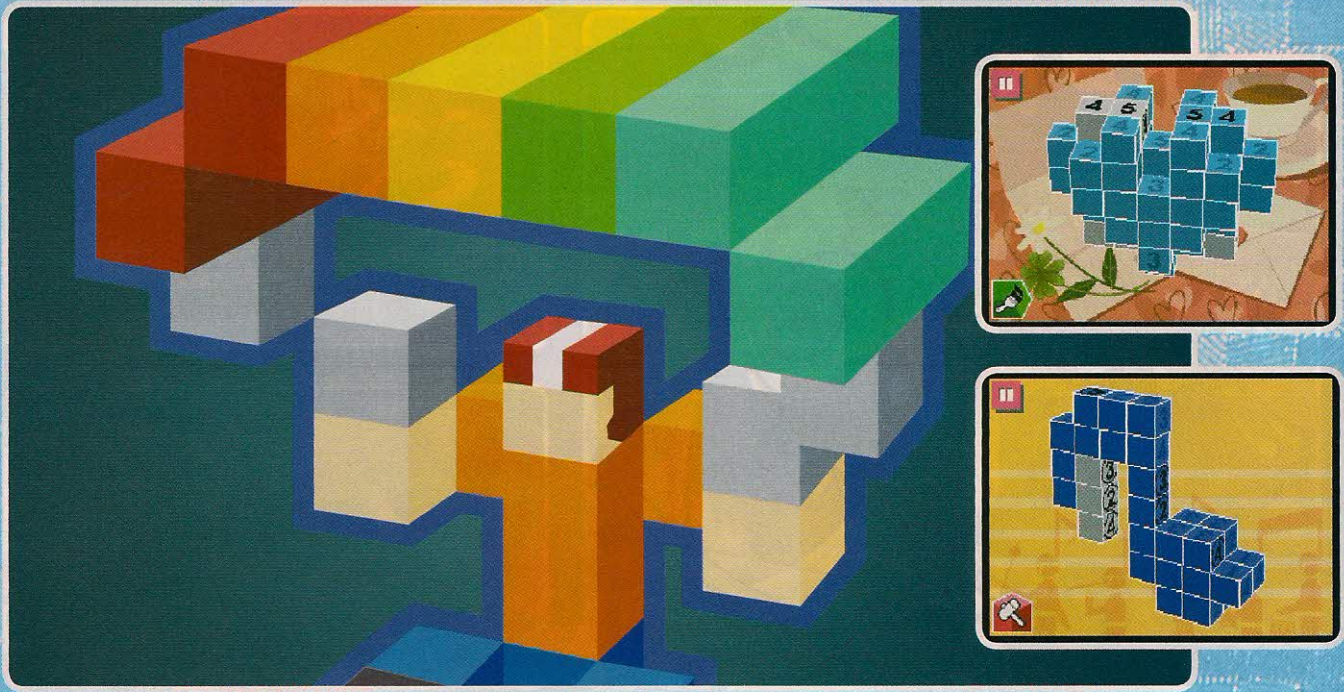
Com gráficos abaixo da média, jogabilidade vaga, tutoriais enfadonhos e quantidade de loadings irritante, SpongeBob's Boating Bash dificilmente conseguirá conquistar até mesmo os mais fanáticos pelo personagem.

E por fim: no que depender de mim, Bob Esponja vai continuar sem carteira de motorista.

– Acauã Barreto

Plataforma: Wii
Produção: THQ
Desenvolvimento: Impulse Games
Gênero: Corrida
Jogadores: 1 a 4

Gráfico: 6.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 5
Diversão: 5.0
Replay: 4.0
Nota Final:
4.5



PICROSS 3D

PREPARE-SE PARA QUEBRAR A CABEÇA NESTE EXCELENTE PUZZLE DO DS!

A NINTENDO TEM UM BOM HISTÓRICO COM PUZZLES VICIANTES. Tetris, o mais conhecido de todo o mundo, teve grande projeção graças a idéia da Nintendo de lançá-lo como um dos principais games do seu primeiro portátil: o Game Boy. Hoje em dia, com o Nintendo DS, a empresa criadora do Mario atinge um público muito mais diversificado do que o que se permitia jogar na época, o que é ainda mais benéfico para jogos de puzzles.

Mas a história de Picross não começa no DS. Em 1995, a Nintendo resolveu adquirir os direitos para fazer um game da série de jogos Picture Crosswords (daí o nome Picross), ou "palavras-cruzadas com figuras", que apareciam em revistas nipônicas. Games foram lançados para SNES e Game Boy e fizeram bastante sucesso por lá. E apesar de o jogo não ter uma adesão tão grande no ocidente, assim como o Sudoku, Picross já está começando a conquistar outros territórios além da terra do sol nascente.

MATEMÁTICA LONGE DA ESCOLA

Tenho que ser sincero com vocês: eu nunca havia jogado um game da série antes de pegar Picross 3D para analisar. Por isso, fiz questão de jogar bastante Picross DS, a versão anterior, para poder comparar as duas.
E devo avisar: apesar de ambas versões serem ótimas e viciantes, elas são bem diferentes.
Claro que a alma e a idéia por trás do game se mantêm fiéis às suas raízes, mas a inclusão de um novo eixo mudou tanto a jogabilidade que faz com que Picross 3D seja mais do que uma sequência, e sim uma reinvenção dos games de Picture Crosswords.

Felizmente, os produtores do game sacaram a complexidade dessa nova empreitada pelo mundo tridimensional e incluíram um extenso tutorial, que ensina dicas e as mecânicas

PRATA

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Hal Laboratories
Gênero: PUzzles
Jogadores: 1

Gráfico: 8.0
Som: 5.0
Jogabilidade: 9.0
Diversão: 10
Replay: 8.0
Nota Final:
8.5



FIGURAS DIFERENTES se revelam depois que você resolve os puzzles



SE RESOLVER QUEBRA-CABEÇAS já era desafiador, imagine agora em 3D

CRIE SEU PRÓPRIO PUZZLE

Se você é criativo o suficiente, Picross 3D conta com um excelente modo de criação de puzzles, que coloca nas mãos do jogador o desafio de fazer figuras interessantes. A parte boa é que todas as marcações são feitas automaticamente, o que torna bem fácil de criar o seu próprio puzzle. E não se preocupe com o espaço: há 240 slots para guardar os puzzles, que podem também ser baixados pelo Wi-Fi Connection.

básicas. Apesar de parecer chato, é de extrema importância passar por essa aula antes. No tutorial, você vai aprender que o seu objetivo é excluir bloquinhos excedentes de um outro sólido, para que no final sobre apenas uma figura bonitinha.

Para isso, é preciso prestar atenção nos números que estão nas faces dos cubinhos: um número sem nenhuma marcação em volta indica que essa quantidade de bloquinhos está em sequência naquela linha ou coluna. Se houver um círculo em volta desse número, significa que esses bloquinhos estão necessariamente divididos em 2 grupos. Por exemplo, se houver um número 5 circulado, significa que os cubos estão divididos em grupos de um e quatro ou grupos de dois e três. Caso esse número tenha um quadrado em volta, então os bloquinhos estão divididos em três grupos (1-1-3 ou 1-2-2). Há ainda a possibilidade de não haver nenhuma marcação e nesse caso você dançou: o jogo simplesmente deixou de te dar uma dica. Para ajudar, é possível pintar aqueles bloquinhos que você tem certeza que não vai eliminar.

É óbvio que o jogo não teria tanta graça se você pudesse ficar todo o tempo do mundo resolvendo puzzles, mas nesse quesito o jogo é bem generoso. Acontece que para conseguir passar cada desafio com 3 estrelas, é preciso resolver os quebra-cabeças rapidamente e não destruir nenhum bloquinho acidentalmente. Além disso, de tempos em tempos há desafios exclusivos, como resolver um puzzle muito rápido ou sem cometer nenhum erro. Uma caixinha de surpresas!

As figuras que aparecem dos sólidos são as mais aleatórias possíveis, e variam desde dançarinos de break até frutas. Essas figuras ficam disponíveis no menu Gallery e são super simples, em uma espécie de pixel art 3D charmoso. Mas como em todo jogo de puzzle, o Picross 3D não se destaca por ter gráficos e efeitos super complexos, mas cumprem muito bem seu papel. A grande crítica fica por conta da trilha sonora, que apesar de não ser ruim, compartilha do mesmo problema de outros jogos de puzzle: há poucas músicas e elas repetem muito, o que fará com que os mais viciados desliguem o som depois de um tempo. Bem que poderiam ter se inspirado em Tetris DS, que ganhou todo um charme extra por trazer músicas dos games clássicos da Big N.

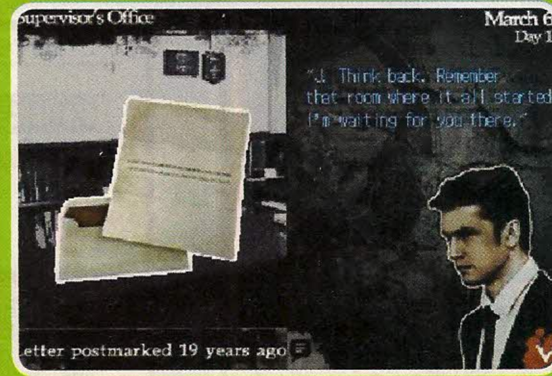
Desafiador, inteligente e divertido, Picross 3D traz uma experiência única e original, ao mesmo tempo que não se desprende totalmente de suas raízes. Altamente viciante, não se espante se você se pegar jogando a cada momentinho livre que tiver.

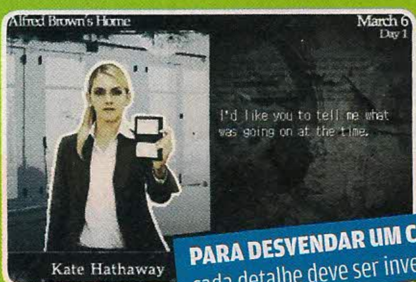
– Bruno Lazzarini

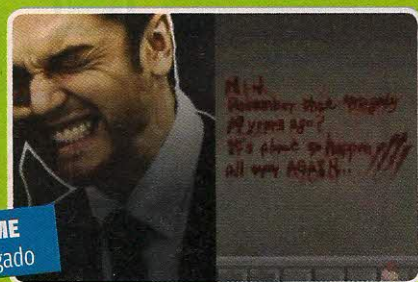














PARA DESVENDAR UM CRIME
cada detalhe deve ser investigado

AGAIN

O CLIMA DE REPRISE COMEÇA NO TÍTULO

SE VOCÊ JÁ JOGOU HOTEL DUSK: ROOM 215 E TRACE MEMORY, provavelmente já ouviu falar ou estava esperando por esse jogo.

Você jogará na pele do agente do FBI J., que está investigando assassinatos que ocorreram há 19 anos. Com clima de seriado de investigação forense, a jogabilidade é similar a Hotel Dusk e Phoenix Wright: você precisa explorar lugares, encontrar pistas, falar com testemunhas e desvendar os crimes que aconteceram.

O jogo tem muitos outros pontos em comum com outros da mesma desenvolvedora, como o já citado Hotel Dusk, começando por onde se passa o primeiro crime que você tem que desvendar: Hotel Miranda, quarto 315. Soou levemente familiar para você? Pois bem, é melhor não se animar demais, caso contrário as comparações podem ficar frustrantes.

Todo aquele clima gostoso criado em seu antecessor a partir das ilustrações dos personagens, que tinham um tom sépia e uma aparência rascunhada, é levemente imitado, mas para pior. A textura de rabiscos sobre as fotos de atores reais, talvez com a intenção de lembrar vagamente Hotel Dusk mas com o feeling de seriado de investigação americano, não foi muito bem-sucedida. E em alguns momentos o movimento da imagem não condiz com o que o personagem fala e gera até uma certa comicidade digna de um pôster desmotivacional.

A trilha sonora soa bem familiar em relação a Hotel Dusk e até mesmo alguns efeitos sonoros foram "emprestados" do irmão mais velho. Porém, não há muito o que dizer além disso, ela é bem genérica.

O roteiro em algumas partes parece ter sido escrito pelo Capitão Óbvio, o que não é muio motivador. Por outro lado, certos detalhes, como o protagonista ter visões do passado, são bem interessantes. Lembra um pouco Phoenix Wright, só que ao invés de interrogar pessoas e apresentar evidências, você toca objetos que têm alguma relevância na história e completa alguns puzzles (um tanto quanto repetitivos) para conseguir ver um vídeo do que aconteceu naquele mesmo lugar, tempos atrás.

De qualquer modo, esse é um jogo cujo projeto deve ter sido muito bom, mas algumas falhas fizeram com que ele deixasse muito a desejar em relação aos outros jogos da Cing. Mas para aqueles que gostam de encarnar o investigador ou detetive, é um game que vale ter no currículo.

– Marina Val

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Tecmo
Desenvolvimento: Cing
Gênero: Edutainment
Jogadores: 01

Gráfico: 4.0
Som: 6.0
Jogabilidade: 6.0
Diversão: 5.0
Replay: 5.0
Nota Final:
6.0



STITCH FAZ DE TUDO para salvar Angel, até dança!







DISNEY STITCH JAM

MARIO + GUITAR HERO? TÃO MALUCO QUANTO!



VOCÊ LEMBRA DO STITCH? LANÇADO EM 2002, o longa Lilo & Stitch fez a alegria da criançada da época com uma história maluca e bem humorada. Stitch, um alienígena muito doido, era um dos protagonistas do filme, que oito anos depois acaba de ganhar um jogo só seu.

Disney Stitch Jam é um game musical e infantil. A produtora Cattle Call, criadora da série Arc the Land, focou todos os esforços em uma experiência simples e divertida para a garotada. O resultado foi positivo, pelo menos correspondeu àquilo que estávamos esperando.

Vamos falar um pouco da história maluca deste jogo. A namorada de Stitch, Angel, foi sequestrada pelo vilão Dr. Hamsterviel. Para salvá-la, nosso herói precisa atravessar florestas tropicais, geleiras e até mesmo o espaço sideral!

O jogo acontece com progressão lateral da esquerda para a direita. Cada fase tem uma música própria, e você precisa prestar bastante atenção no ritmo para fazer os comandos. Pequenos símbolos vão aparecer na tela enquanto Stitch anda automaticamente e é preciso apertar neles com a Stylus no momento em que o protagonista passa por cima. No começo é bem simples, mas com a adição de movimentos para cima e para baixo, o desafio fica interessante.

Os visuais são muito bonitos e coloridos. Enquanto passeia por cada uma das 10 fases do jogo, Stitch interage com vários elementos dos cenários. Por exemplo: um caranguejo está no meio do caminho, e ao acertar o movimento pedido na tela, ele faz um salto digno da Daiane dos Santos e continua saltitando. Pequenas lutas contra chefes (ou pelo menos algo muito parecido com isso) acontecem da mesma forma.

Ao completar os objetivos com sucesso, você habilita novas roupas e itens para personalizar Stitch. Além disso, a diversão pode ser ainda maior se um amigo quiser jogar, e o melhor: ele nem precisa ter a fita! Fazia tempo que não víamos essa possibilidade em um jogo de DS – o dono do jogo escolhe a opção de Co-op e o amigo só precisa fazer um rápido download e jogar junto.

Apesar de bem simples, Disney Stitch Jam é divertido. Nossa experiência foi bacana, apesar de curta, já que o game não oferece muita coisa além das 10 fases e nos pegamos balançando a cabeça no ritmo das músicas. Pode até ser que você não goste muito, mas seu irmão mais novo vai curtir, com certeza.

– Lucas Patricio

BRONZE

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Cattle Call
Gênero: Ação
Jogadores: 01

Gráfico: 8.0
Som: 8.0
Jogabilidade: 7.0
Diversão: 6.0
Replay: 5.0
Nota Final:
7.0



O PERSONAGEM TEM UM AUTO FALANTE no lugar do cérebro?

BEAT CITY

GAME MUSICAL SEM RITMO

BEAT CITY SOFRE COM A TIRANIA DE CACOFONIA, a vilã desafinada. Seus residentes foram transformados em escravos depressivos e sem vontade própria, cujo único propósito é trabalhar nas fábricas da vilã. Toda a alegria, vibração e criatividade se foram. Mas não por muito tempo, pois no controle do herói Synchronizer, é seu dever salvar esta estranha cidade.

Beat City é um jogo musical que empresta a receita de Rhythm Heaven, salpicando-a com toques de Elite Beat Agents. No modo de jogo principal, chamado de Beat Revolution, você deve ajudar diferentes personagens, usando nada além de músicas apresentadas em forma de mini games. Mas não se engane: se inspirar nesses grandes jogos não foi o suficiente para garantir a mesma qualidade à BC.

Para começar, Beat City não tem o mesmo polimento dos clássicos supracitados. Nem gráficos, músicas ou cutscenes conseguem convencer ou ter o mesmo charme. Enquanto Rhytm Heaven deve muito de seu brilho ao fato de conseguir transformar uma premissa simples (tocar na tela conforme a música, usada aqui também) em uma jogabilidade complexa (porém divertida e viciante), BC falha em manter o ritmo (perceba a ironia) e não demora a se revelar repetitivo e pouco criativo.

Além da pouca criatividade no uso dos controles, a variedade de estágios também é pequena e vai provocar reações adversas quando você perceber que as músicas são reaproveitadas em diversas fases. Também não espere novos arranjos para cada nível de dificuldade.

Mas, apesar dos pesares, o jogo consegue divertir bastante aqueles que superarem as frustrações trazidas pela falta de inspiração no design e pelos seus demasiados problemas técnicos, podendo ser uma boa alternativa para os que já jogaram Rhythm Heaven e estão sedentos por uma nova experiência do gênero. Pense nele como a prima não tão bonita daquela garota do colégio: pode não ser a melhor opção, mas não deixa de ser uma. E com o tempo ela pode até se revelar uma boa companhia para os momentos de solidão.

Mesmo chegando às lojas por um preço abaixo do praticado em jogos para o portátil, fica evidente que Beat City provavelmente se daria melhor como um título para DSi Ware. Quem sabe assim não poderíamos vê-lo como um pequeno prodígio e não como um grande desperdício.

– Acauã Barreto

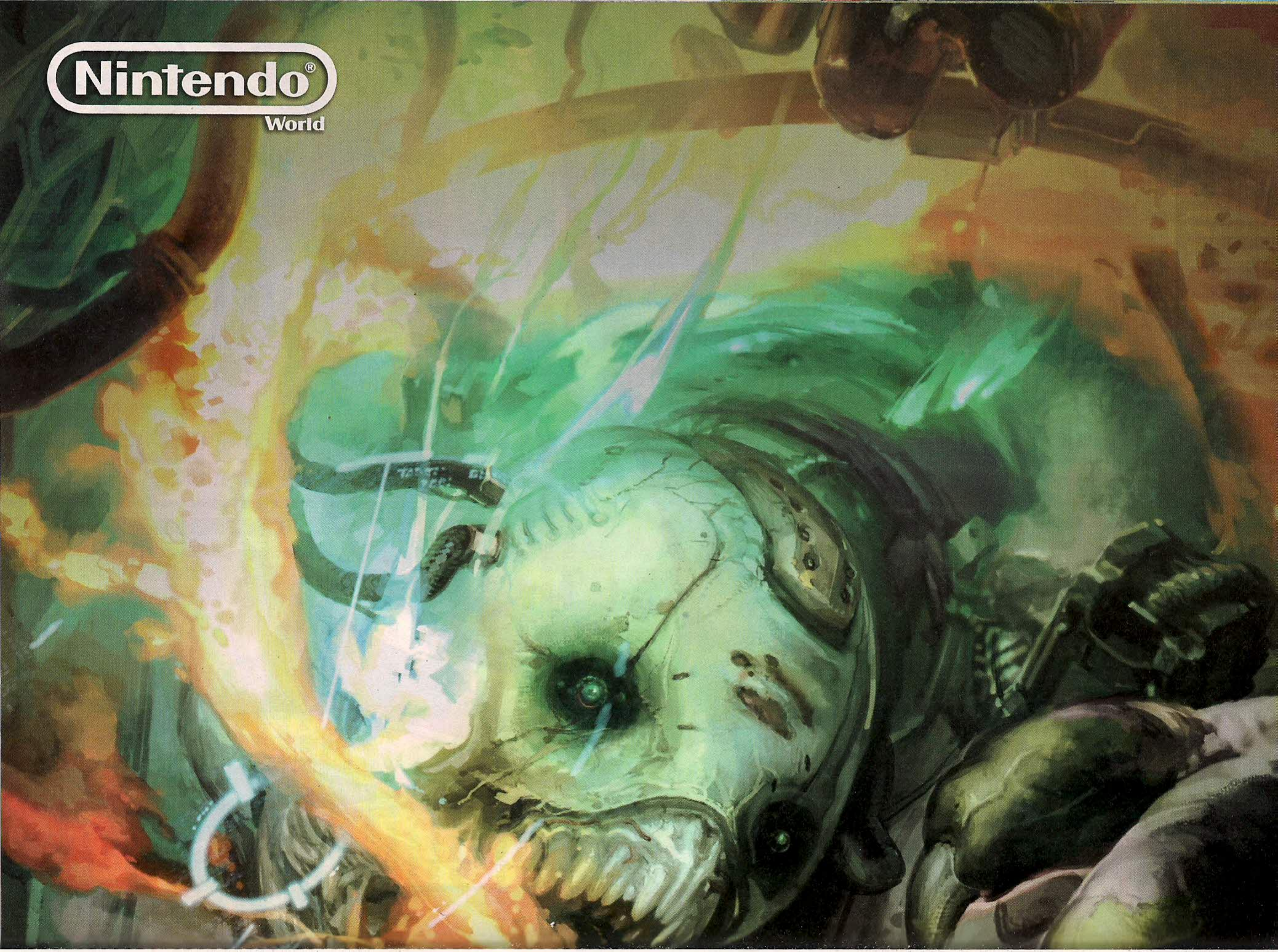
BRONZE

Plataforma: Nintendo DS
Produção: THQ
Desenvolvimento: Universomo
Gênero: RPG
Jogadores: 1

Gráfico: 5.0
Som: 5.5
Jogabilidade: 6.5
Diversão: 7.5
Replay: 7.0
Nota Final:
6.5




Nintendo®
World


Nintendo World



XL
Uma tela maior.



Apresentamos o mais novo membro da família DS, o GRANDE **Nintendo DSi™ XL**. Suas novas telas de 10.7 cm são 93% maiores que as do DS Lite. Com maior ângulo de visão, você poderá compartilhar a diversão com toda família. E o stylus ficou maior. É ótimo ser grande !

NINTENDO DS i XL

www.nintendoDSi.com/

SIN & PUNISHMENT: STAR SUCCESSOR

Pague seus pecados no novo shooter casca grossa do Wii!

— Acauã Barreto





ABUSE DA ESQUIVA para escapar de ataques como esse

O CÉU NÃO É O LIMITE

Ao contrário de seu antecessor para N64, aqui os personagens não estão relegados ao chão. Tanto Isa quanto Kachi podem voar. Aproveite as vantagens de ter a tela inteira a sua disposição para desviar dos tiros inimigos. Mas se você é do tipo que curte um exercício e prefere seguir correndo mesmo, saiba que há bônus no Score pelo tempo de permanência no chão, algo muito importante para quando estiver tentando bater os recordes das Leaderboards.



Plataforma: Wii
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Treasure
Gênero: Shoot'em up
Jogadores: 1 a 2

Gráfico: 9
Som: 8
Jogabilidade: 10
Diversão: 10
Replay: 7
Nota Final:
9.0

Talvez os mais novos não se lembrem, mas Shoot'em up - ou apenas "shmup", para os íntimos - foi um gênero que marcou época. A mecânica sempre foi simples: atire em tudo que se mover e não seja atingido no processo. Com o tempo as coisas foram se tornando mais complexas e contar apenas com reflexos apurados não era mais suficiente: era necessário decorar padrões de ataques inimigos cada vez mais difíceis e saber exatamente como se posicionar para não dar de cara com a fatídica tela de Game Over. Mais tarde, da evolução desse estilo de jogo nasceu um subgênero, classificado como bullet hell, em referência à dificuldade infernal, no qual todos os movimentos precisavam ser friamente calculados e o menor erro poderia lhe custar uma ficha, uma vida ou até mesmo, para os mais esquentadinhos, um controle novo.

Pois bem. Agora pegue essa fórmula já consagrada, misture com tudo que há de bom nos melhores Shooters, acrescente novos e brilhantes elementos e pronto, você já será capaz de ter um breve lampejo do que esperar de Sin & Punishment: Star Successor, a continuação do Shooter On-Rails para o saudoso Nintendo 64.

MULTITASKING

À primeira vista, o jogo pode até lembrar uma mistura de Space Harrier com Star Fox, mas não se engane: mesmo no contexto atual, com os jogos casuais tomando conta das prateleiras, S&P2 é uma experiência bem mais hardcore do que o clássico protagonizado pela raposa estelar. E quando eu digo hardcore, me refiro a uma dificuldade de fazer qualquer jogador, mesmo o mais experiente, querer atirar o controle na parede, principalmente se levarmos em consideração o modo Hard.

E justamente por esse motivo, e por melhor que o novo Shooter da criticamente aclamada Treasure seja, uma coisa deve ficar clara: este não é um jogo para qualquer pessoa. Ele vai testar sua perseverança, sua memória, seus reflexos e habilidades com o controle e, acima tudo, sua capacidade de coordenar diferentes tarefas ao mesmo tempo. Prepare-se para atirar nos milhões de inimigos que aparecerão, desviar da chuva de tiros e rebatê-los de volta e tudo isso ao mesmo tempo em que tenta achar o ponto fraco do maldito chefe que já fez você decorar com quantos pixels se escreve "game over" na tela.

Mas calma, por maior que seja a dificuldade do game, ele conta com uma curva de aprendizado relativamente suave e não usa de artifícios datados como vidas e continues finitos. As fases são segmentadas com checkpoints muito bem colocados - que inclusive são também save points - logo antes e depois de chefes ou partes de ação mais frenéticas. A punição por morrer é branda para aqueles que só desejarem terminar o game, já que o real desafio está em acumular a maior pontuação possível e fazer o upload dela para as Leaderboards, para saber qual sua posição no ranking mundial.

Por não haver upgrades ou habilidades novas a serem apresentadas ao jogador no decorrer dos 8 estágios , contando o estágio 0 que nada mais é do que um excelente tutorial, tanto sobre o controle de Isa quanto de Kachi, tudo que você precisará está





disponível desde o início: atirar, fixar mira, tiro especial, pular, esquivar e golpear. E é justamente aí que está a beleza da coisa. Se nas primeiras fases você mal vai precisar usar a esquiva, tiros especiais ou golpes de curta distância para rebater projéteis inimigos, nos estágios mais avançados vai estar fazendo tudo isso - e muito mais - com maestria e beleza invejáveis.

BALLET COM OS DEDOS

No entanto, isso jamais seria possível se não fosse o brilhantismo dos controles. Apesar do game dar opção de ser jogado com o Classic Controller, controle de GameCube e até mesmo a Zapper, a dupla Nunchuck e Wii Remote é sem sombra de dúvidas a melhor opção. Logo nos primeiros minutos de jogo isso fica claro como o dia, controlando a movimentação do personagem com o Nunchuck e apontando o Wii Remote para mirar enquanto a progressão pelos cenários é inteiramente sobre trilhos, ou seja, fluindo naturalmente sem necessitar da interferência do jogador.

Dito isso, vamos ao que realmente interessa: a jogabilidade. E cá entre nós, não é exagero dizer que a Treasure se superou mais uma vez. Cada um dos oito estágios é inovador e surpreendente por si só, com o game se reinventando a todo o momento, e o mais incrível, fazendo isso bem diante dos seus olhos. Se em determinadas partes você estará suando frio em batalhas frenéticas, para logo depois haver uma mudança de perspectiva na câmera e o jogo se tornar um Shooter Sidescrolling à moda antiga, em outras a câmera

GAROTA "MISTÉRIO-SEM-SOLUÇÃO"

Pouco se sabe a respeito de Kachi, mas uma coisa é certa: por trás de sua silhueta feminina esconde-se um grande segredo. Que, sabe-se lá o motivo, acaba nunca sendo revelado no decorrer do confuso enredo.

FILHO DE PEIXE...

Filho dos protagonistas do game antecessor, Isa herdou de seu pai algo um pouco além de sua perícia com armas de fogo... Chegue até a última fase e descubra do nós estamos falando!

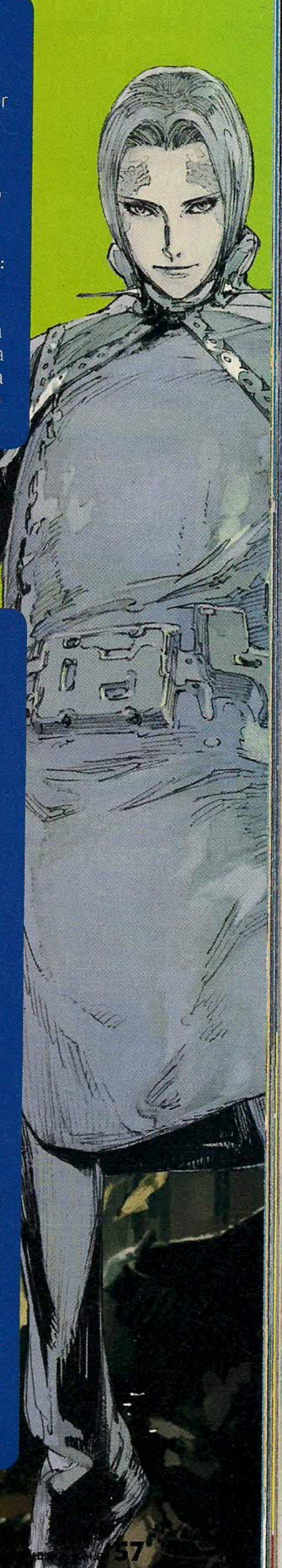
ficará presa somente ao eixo de seu alvo, permitindo que a luta se desenrole em 360 graus. A coisa é tão benfeita que por vezes fará você se sentir em uma montanha russa.

Com elementos tão distintos combinados, algo tem que servir para dar liga a tudo isso, certo? É aí que entram os chefes. Há uma média de três deles por fase, e fique certo de que nenhuma contenda será igual a outra. Você precisará se adaptar e bolar estratégias diferentes para cada Boss, descobrir seus pontos fracos e, nas dificuldades mais altas, decorar até o padrão de seus ataques ao longo de muitas tentativas frustradas. Tem lugar até para um mano-a-mano com um deles, no melhor estilo jogo de luta!

E se tudo isso ainda não for o bastante pra convencer você sobre o nível de qualidade que se pode esperar de S&P2, saiba que apesar do game abrir mão de altas contagens de polígonos (principalmente nos personagens) e texturas mais detalhadas em favor da fluidez (afinal, por vezes haverão centenas de elementos simultâneos na tela), seus gráficos não ficam devendo em nada para os títulos mais bonitos do console. Os cenários, que vão do fundo do mar, passando por desertos e florestas, até chegar ao espaço sideral, contam com uma direção de arte belíssima e, apesar de não haver qualquer margem para exploração, fazem seu trabalho muitíssimo bem. Ah! E tudo isso rodando a sessenta quadros por segundo cravados na maior parte do tempo. Sendo assim, tenha em mente que a beleza do game é do tipo que fotos não fazem jus, a coisa só fica bonita mesmo quando vista em movimento.

OS PECADOS

Depois de passar por toda a punição imposta pelo game (apesar de isso



MIRA INTELIGENTE

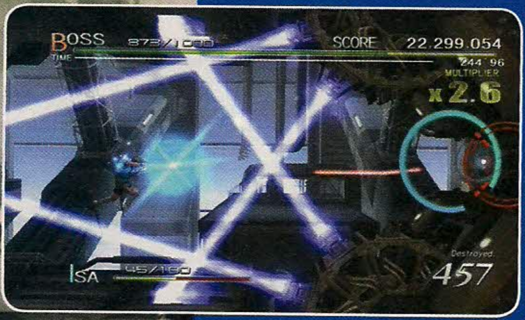
Sin & Punishment: Star Successor conta com um sistema de mira mais inteligente do que muita gente por aí. Além de poder fixá-la no alvo apenas apertando o botão A do Wii Remote, ela também pode ser usada manualmente de forma bem ágil: basta mirar em um inimigo e começar a disparar e, desde que você não solte o botão, já poderá ir mirando em outro inimigo para que seu personagem troque para o novo alvo assim que o primeiro for abatido.

CHUVA DE CANIVETE

Além de desviar dos tiros manualmente - tenha em mente que a hit box (área na qual a colisão com os tiros é detectada) é menor do que o personagem, concentrando-se em seu dorso -, há duas outras maneiras de evitar dano em S&P2. A primeira delas é usando a esquiva, acionada com o botão Z do Nunchuck. A segunda é golpeando os projéteis e rebatendo os maiores de volta para os inimigos, apertando brevemente o botão B do Wii Remote. Pratique bastante: a mecânica de algumas lutas contra chefes vai usar e abusar desse recurso.



USE O GOLPE de curta distância e abra espaço para desviar dos ataques desse chefe



MATEMÁTICA APLICADA À SCORE

A cada inimigo morto, o jogador é recompensado com um multiplicador de x0.1 em seu Score, que pode acumular em até x16. Sendo assim, aproveite os enxames de inimigos fáceis que inundam a tela de tempos em tempos para acumular pontos e coletar moedas que também multiplicam o Score. Mas fique atento: toda vez que for atingido você perderá uma quantidade do multiplicador equivalente ao dano levado.

HONRA AO MÉRITO

Em cada um dos estágios há um número específico de medalhas escondidas que só aparecem quando determinadas condições são atendidas. Faça vários testes: tente matar todos os inimigos de um mesmo grupo, ache pontos fracos nos chefes e detone objetos do cenário para achá-las!

TESOUROS DA TREASURE

Apesar de a maioria não ter sido um sucesso estrondoso, todos os games da desenvolvedora japonesa alcançaram o status de clássicos cults. Jogos como Gunstar Heroes, Sin & Punishment, Ikagura e Silhouette Mirage têm lugar cativo no coração de todo fã de um bom tiroteio. Aliás, aproveite que alguns deles estão disponíveis via Virtual Console e não deixe de conferi-los, a começar por Gunstar Heroes!



estar longe de ser ruim), a pergunta que fica é: onde ele peca? Bem, apesar do game abusar de belíssimos movimentos de câmera e perspectivas arrojadas, essa também é uma de suas maiores fraquezas. Por vezes, é difícil distinguir a profundidade dos elementos na tela, o que acaba por deixar o jogador confuso e sem um referencial para saber se está ou não prestes a ser atingido, principalmente quando os tiros acabam sendo da mesma cor de elementos do cenário. Também não podemos deixar de citar a decepcionante, porém compreensível, ausência de um modo multiplayer autêntico. Explicando melhor: o modo existe, mas não como era de se esperar. Enquanto um jogador controla a movimentação do personagem, outro fica a cargo de controlar a mira e atirar. Trocando em miúdos: se jogando sozinho já é difícil coordenar seus movimentos com a ação frenética da tela, imagine em dupla então?

Mesmo estando longe de ser um fator determinante em jogos do tipo "shmup", a falta de uma história mais caprichada (na verdade, se ela fizesse o menor sentido já estaria de bom tamanho) também se faz sentir. Afinal, se quarenta minutos do jogo são gastos com cutscenes, que ao menos fossem usados para algo mais interessante do que somente uma pausa para respirar. Some a isso a ausência de qualquer diferença no enredo, e quase nenhuma na jogabilidade, de Isa e Kachi e você terá uma escolha de personagens que está lá aparentemente só por estar.

Porém, no final das contas os pontos negativos de S&P2 não chegam nem perto de abalar sua indiscutível coroa de melhor Shooter para Wii até o presente momento. E além disso, se há um jogo que pode consolar os órfãos mais hardcores de Star Fox enquanto um novo game da franquia não aparece, sem sombra de dúvidas, é este. Então, aproveite bem este "tesouro" em forma de game! NW







POR TRÁS deste manto se esconde sua verdadeira forma



10 Eventos Esportivos Completos Em Cada Um
Wii
10 Sports In One!
Deca Sports 2
HUDSON
www.DecaSports2.com
NINTENDO DS
10 Sports In One!
Deca Sports DS
HUDSON
www.DecaSportsDS.com
Confira também o original!
www.DecaSports.com
FAN FAVORITES!
Wii
Deca Sports
HUDSON
NINTENDO DS
HUDSON
Wii
http://twitter.com/hudsonent
www.HudsonEnt.com
http://www.facebook.com/decasports
© HUDSON SOFT The DECA SPORTS logo is a trademark of HUDSON SOFT CO., LTD.All Rights Reserved. adidas, the 3-Stripes trade mark and the 3-Bars logo are registered trademarks of the adidas Group, used with permission. All other trademarks are the property of their respective companies. Published by Hudson Entertainment, Inc. Distributed by Konami Digital Entertainment, Inc. Wii and Nintendo DS are trademarks of Nintendo. © 2007 Nintendo. Amazon, Amazon.com and the Amazon.com logo are registered trademarks of Amazon.com, Inc. or its affiliates.

BIG N NA 2010!

O que esperar da Nintendo no maior evento de games do ano
– Acauã Barreto

Está chegando a hora. Entre os dias 15 e 17 de junho, em Los Angeles, rola o evento mais esperado pelos aficcionados por entretenimento eletrônico ao redor do globo: a Electronic Entertainment Expo, ou simplesmente E3.

Como de costume, desde já as redações de todas as publicações sobre video game do mundo estão a todo o vapor. E é claro que não seria diferente aqui na Nintendo World. São toneladas de novas informações surgindo a cada minuto e nas próximas linhas tentaremos resumir tudo o que sabemos sobre a participação da Big N na feira deste ano!

A Nintendo, como sempre, mantém um clima de mistério acerca do que vai apresentar na E3. Reggie Fils-Aime, presidente da Nintendo of America, chegou a declarar que nada é divulgado antes da hora porque "pequenos rumores sobre a Nintendo se transformam em grandes notícias". Por isso coletamos os rumores e damos nossos palpites.



OKAMIDEN

Desenvolvedora e Produtora: Capcom
Plataforma: Nintendo DS

O que sabemos:
Tratando-se de informações, a Capcom é uma empresa bem generosa. Desde seu anúncio oficial, toda semana novas informações sobre essa - nas palavras de seus desenvolvedores - extensão da franquia foram reveladas. Já sabemos que a história se passará alguns meses depois dos acontecimentos de Okami, que estaremos no controle do pequeno lobo

POKÉMON BLACK/WHITE

Desenvolvedora: Gamefreak
Produtora: Nintendo
Plataforma: Nintendo DS

O que sabemos:

Finalmente, cenários em 3D. Isso por si só já seria uma grande novidade, mas claro que não podemos deixar de lembrar que toda nova versão de Pokémon vem recheada de novos monstrinhos, algumas novidades na jogabilidade e no modo de treiná-los. E por falar em treinamento, já sabemos que os novos protagonistas - seguindo os padrões atuais da série com um treinador de cada sexo - serão mais velhos do que o de costume, e além dos monstrinhos já mostrados por aqui na edição anterior, o Zorua e o Zoroark, foram também revelados pela publicação japonesa CoroCoro os três novos Pokémons iniciais, sendo um do tipo folha, um do tipo fogo e um do tipo água. Some a isso uma ambientação mais diversificada, com prédios, cidades grandes, veículos como modo de transporte, gráficos que fazem jus ao portátil e pronto, já temos material suficiente para deixar os Pokémaniacos de plantão roendo as unhas de ansiedade.



O que gostaríamos:

Seria essa mudança nos cenários, dando perspectiva e profundidade a eles, um sinal de que podemos esperar atrativos exclusivos do game no 3DS, quem sabe? Precedentes para isso não faltam. A Nintendo já usou desse recurso outras vezes - como em Zelda Minish Cap, dando acesso a áreas no Nintendo DS as quais não se tinha acesso no Game Boy Advance - e sabe-se que essa é uma excelente ferramenta para alavancar as vendas de um novo portátil, sem prejudicar a do jogo em questão por falta de base instalada. E quanto aos treinadores estarem mais velhos dessa vez? Será que isso reflete uma mudança no foco da franquia, visando um público que amudereceu capturando monstrinhos? Tomara!





Chibiterasu, filhote de Amaterasu, e que o novo companheiro do canino é ninguém menos do que o filho do famigerado Susano, o herói atrapalhado do primeiro game. Também sabemos que a jogabilidade se aproveitará muito da stylus, o que com certeza agradará a todos os fãs, dada a natureza do jogo. O game estará em forma jogável no estande da Capcom, mas não é de costume da empresa guardar muitos segredos até o evento, portanto não espere grandes surpresas.

O que gostaríamos:

Que tal aproveitar as outras funcionalidades do DS, além da tela de toque? Poucos jogos conseguiram usar todos os recursos do portátil com maestria como em Zelda Phantom Houglasses e sua recente sequência, utilizando desde o microfone até o fechamento da tela. Já que Okami bebeu tanto dessa fonte de inspiração, por que não fazê-lo novamente e implementar esses pequenos recursos que nós adoramos?

Ah, e por favor, gostaríamos também de não nos decepcionar com os controles dessa vez. Lembra-se de quando Okami foi anunciado para o Wii? Todos nós sabíamos que não havia plataforma mais indicada para usufruir da proposta do game: traçar desenhos simples na tela para ativar habilidades da deusa em forma de lobo. Mas na prática a coisa não funcionou tão bem. Resta torcer para tudo seja entregue nos conformes.

E por último, mas não menos importante: você percebeu que os desenvolvedores disseram não o considerar uma entrada canônica na franquia? Seria esse um indício de um possível Okami 2? Tomara!



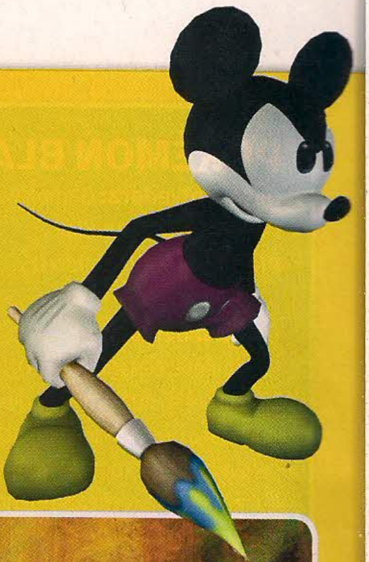
THE LEGEND OF ZELDA Wii

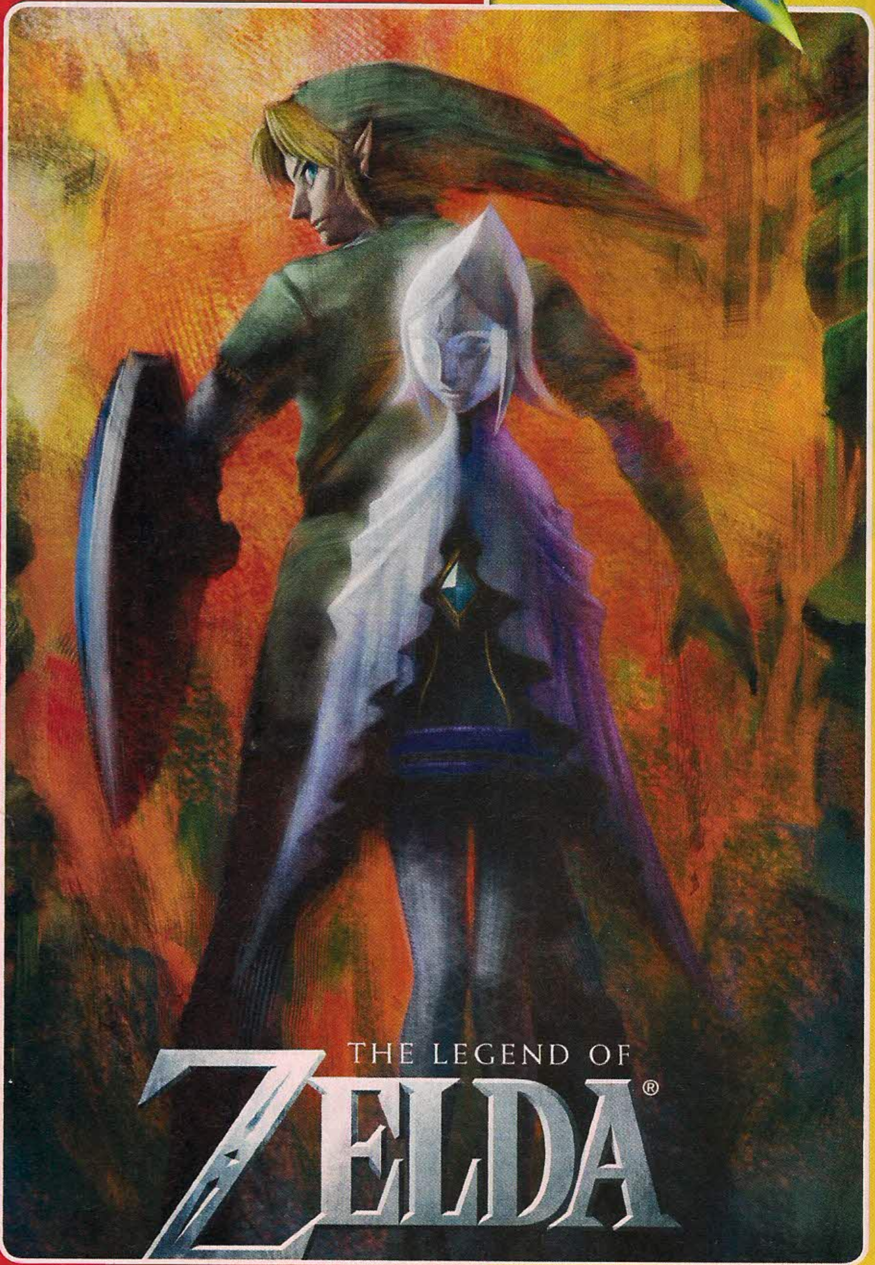
Desenvolvedora e Produtora: Nintendo
Plataforma: Wii

O que sabemos:
Mais um ano, mais uma E3 e um novo título da franquia da princesa mais charmosa dos games (que Peach não nos ouça!) envolto em mistério. Não vamos mentir, quando o assunto é Zelda, as esperanças de algo concreto ser revelado antes dos grandes eventos é mínima. Porém, buscando aqui e ali conseguimos juntar algumas peças do quebra-cabeça que todo lançamento da franquia acaba se tornando. Há algum tempo atrás, um artwork (o único até o momento) foi revelado, e a partir dele muita coisa pôde ser especulada, e mais tarde confirmada por Eiji Aonuma. Começando pela notável ausência da fiel espada de Link, a Master Sword, e, em seu lugar, a presença de uma estranha menina que por alguma razão, em muito lembra a arma. Com os rumores pipocando por toda a internet, Aonuma acabou por confirmar que a arma, ou melhor, a ausência dela no artwork, seria parte importante na história do jogo. O que serviu para que mais tarde ele também revelasse que o uso do Motion Plus seria obrigatório para jogar o game, já que grande parte da jogabilidade se focaria na esgrima - mas não necessariamente se restringindo a isso. Executivos da Nintendo não confirmam nem desmentem, mas a presença do game é tida como certa no estande da Big N e, com um pouco de sorte, em forma jogável.

O que gostaríamos:
Sermos finalmente agraciados com a doce voz da princesa Zelda já seria um bom começo. Link pode continuar sendo marrento e manter a boca fechada, mas uma dublagem - ao menos para alguns personagens chave - seria algo no mínimo surpreendente. E já que estamos falando da parte sonora, por que não sonhar com uma trilha sonora - finalmente - orquestrada? Esse é um pedido dos fãs desde o lançamento de The Legendo of Zelda: Ocarina of Time, que não pode ser atendido por falta de espaço na mídia usada na época, os saudosos cartuchos. Também não foi atendida em Twilight Princess porque... bem, só deus sabe o porquê.

E a propósito, Big N: quer que o Vitality Sensor conquiste nossos corações? Invente um uso legal pra ele nesse Zelda! Combinado?





EPIC MICKEY

Desenvolvedora: Junction Point Studio
Produtora: Disney Interactive Studio
Plataforma: Nintendo DS

O que sabemos:
Inspirada pelo sucesso alcançado por Kingdom Hearts, a Disney retorna com seus personagens clássicos ao mundo dos games em grande estilo. Epic Mickey marca a volta do camundongo ao estrelato no mundo dos games, mas dessa vez ele não terá a companhia de seus amigos mais famosos, e sim, a dos não tão famosos, já que enredo do game contará o que acontece com os personagens esquecidos e para onde eles vão quando não há mais lugar para eles sob os holofotes. Com uma jogabilidade que promete focar em escolhas morais - mas de um ponto de vista cartunesco -, o uso de tinta como arma, fases Sidescrolling e gráficos que refletem isso tudo de uma forma bem mais obscura do que seria de se esperar, a promessa é de um jogo inovador e surpreendente.

O que gostaríamos:
Atenção, pois esse pode ser um azarão com potencial para roubar o show!
As evidentes inspirações em games de sucesso somadas ao carisma único de personagens Disney e suas histórias podem fazer com que Epic Mickey ofusque até mesmo os gigantes da E3. Sendo assim, só nos resta torcer para que a direção de arte do game seja tão boa quanto aparenta ser nas imagens liberadas até agora. E já que os planos são de uma trilogia, por que não chamar Tim Burton para contribuir com sua visão única nas supostas sequências futuras?





METROID: OTHER M

Desenvolvedora e Produtora: Nintendo
Plataforma: Wii

O que sabemos:
Praticamente o mesmo que você, já que ao longo dos últimos meses todas as novidades sobre esse retorno de Metroid às origens (que o Retro Studios me perdoe, mas Metroid tem que ser Sidescroller) foram publicadas em nossas páginas e em nosso site. Mas vamos refrescar sua memória: o jogo está sendo desenvolvido pela Team Ninja - responsável pelos últimos games de Ryu Hayabusa, o Ninja Gaiden - sob a tutela de Yoshio Sakamoto, co-criador da série. Além das partes de ação do jogo estarem mais frenéticas do que nunca - mas sem deixar de lado os elementos de plataforma e exploração característicos de Metroid - a história terá um tratamento especial, definindo melhor a personalidade de Samus e sua motivações. O tempero especial fica por conta do uso do Wii Remote: ele deve ser usado de lado, como um controle de NES, mas assim que o apontarmos para tela a visão mudará para uma perspectiva em primeira pessoa, dando maior precisão aos tiros, revelando passagens secretas e os pontos fracos dos chefes.

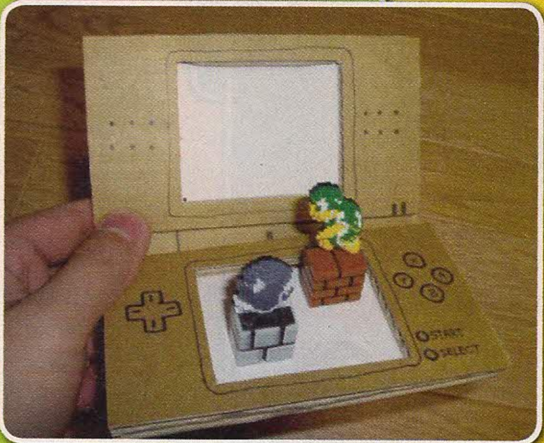
Deverá ser apresentado em sua build final no estande da Nintendo e, sem dúvida nenhuma, será um dos títulos mais disputados para degustação.

O que gostaríamos:
Novas armas, novas armaduras e chefes gigantescos para darmos um uso a tudo isso já seria um bom começo. Mas que tal uma vilã a altura de Samus, com habilidades parecidas e motivações que a façam bater de frente com a nossa caçadora de recompensas preferida? Ou de repente, um segundo personagem jogável ou um multiplayer.

3DS – NOVO CONSOLE PORTÁTIL

O que sabemos:
A grande surpresa, ou, como dizem por aí, a bomba do ano, é presença certa no evento. Na história recente do entretenimento digital, pouca coisa causou tanto frisson quanto a famigerada tecnologia que invadiu os cinemas e não tardou a fazer o mesmo em nossas salas: o 3D estereoscópico. E quando começavamos a nos acostumar com a idéia de ter em casa essa mágica que até então só era possível nas telonas, a Big N revela seu mais novo portátil que, além de vir equipado com acelerômetro, force feedback (o famoso Rumble Pack do Nintendo 64) e câmera, usufruirá também dessa tecnologia, porém, sem ficar necessariamente restrito a ela já que a função 3D poderá ser ligada e desligada quando o jogador bem entender. Como se isso já não fosse suficiente para deixar as empresas rivais carecas de preocupação, diferente da tecnologia que é usada nos cinemas, não precisaremos utilizar aqueles incômodos óculos para experimentarmos a sensação de profundidade nos jogos. Tudo isso sem esquecer que todo fã da Nintendo é no fundo um grande saudosista, oferecendo suporte a retrocompatibilidade com o já velho de guerra Nintendo DS. É mole ou quer mais?

O que gostaríamos:
Bom, na verdade queremos mais sim. Se tem uma coisa que ninguém ousa duvidar é da capacidade da Nintendo em inovar. Mas quando se trata de implementar tecnologias atuais, de vez em quando a Big N é tão cabeça dura quanto Bowser. Então, que tal dessa vez ouvir aos apelos dos fãs e, além de ressuscitar algumas franquias de peso em grande estilo, nos presentear com uma conectividade de verdade no portátil? Suporte a 3G, web-browser integrado e outras coisinhas mais seriam muito benvindas. Afinal, dado o sucesso da loja virtual DSiWare, aumentar as possibilidades de conexão não seria má ideia, além de evitar avanços das empresas de telefonia móvel que começam a conquistar terreno com jogos casuais online. E a propósito: se a função 3D do portátil não será obrigatória, além dos desenvolvedores terem a opção de usá-la ou não, assim como é feito hoje com o Nintendo DS e a tela de toque - e os jogadores puderem desligá-la quando bem entenderem, será que isso quer dizer que a tecnologia não fará parte da jogabilidade? Hmm... Tá aí uma coisa que não dá para saber se gostaríamos ou não.



AS PRESENÇAS NÃO CONFIRMADAS:

Isso é que é um lineup para ninguém botar defeito, não acha? No entanto, as possibilidades vão muito além dos games já listados. Então, podemos esperar uma confirmação de lançamento dos seguintes jogos:

Xenoblade (Wii) - Monolith Software, RPG do time responsável pelo magnífico Xenogears.
Last Story (Wii) - Mistwalker, concebido pela mente brilhante por trás de Final Fantasy.
Projeto sem nome (Wii)- Retro Studios, projeto secreto da desenvolvedora da trilogia Metroid Prime.
Metroid Dread (3DS) - projeto há muito tempo em hold, mas que pode ressurgir com o 3DS.
Dragon Quest X (Wii) - Square Enix, depois do sucesso no DS, é a vez do Wii receber seu DQ.
F-Zero 3D (3DS) - Quer jeito melhor de estrear o 3DS?
Kid Icarus (3DS) - Afinal, sonhar não custa nada.
Star Fox 3D (3DS) - E já que estamos sonhando...
Pikmin 3 (Wii) - Quem sabe com uma aparição de Mario.
Projeto sem nome (Wii) - Project Sora, projeto secreto do estúdio oriundo do desenvolvimento de Smash Bros Brawl.
Vitality Sensor - Não é um game, mas esperamos uma apresentação do periférico e seu anúncio oficial. NW



Plataforma: Wii

Produção: Capcom

Desenvolvimento: Capcom

Gênero: RPG de ação

Jogadores: 1

Gráfico: 9.5

Som: 8.0

Jogabilidade: 8.0

Diversão: 8.0

Replay: 9.0

Nota Final:

9.0





OS MONSTROS que você vai enfrentar são bem maiores do que você imagina!.

BRAVO NOVO MUNDO

Uma estréia Tri-unfante de Monster Hunter no Wii
– Edson Kimura

Monster Hunter 3 é o último de uma série antiga da Capcom, relativamente desconhecida no ocidente, mas que é uma absoluta febre no Japão. Apoiado em mecânicas que encorajam a jogatina em grupo, MH é uma anomalia em um lugar onde o povo prefere jogar sozinho, e isso se tornou um mistério para as pessoas que querem entender o charme por trás dessa história de caçar monstros. Infelizmente, os jogos anteriores não são exatamente simples, com uma curva de aprendizado acentuada, mas para a sorte dos novatos e donos de Wii, MH3 chega com tudo para enfiar as suas garras e viciar mais uma geração de caçadores, com um tutorial extensivo e mecânicas mais acessíveis do que nunca.

Você recebe o papel de um guerreiro (ou guerreira) que chega à remota vila costeira de Mogu, que anda tendo dificuldades com um monstro. Logo de cara você é eleito o caçador residente, e assim começa uma vida excitante cujo objetivo é caçar monstros. A vila serve como a sua base de operações, e através de suas caças, você gera Resource Points, que servem para construir ou melhorar certos aspectos da vila ou mesmo como pagamento para enviar flotilhas de navios à lugares ermos para encontrar items raros. De vez em quando você realiza certas tarefas para alguns personagens, tais como encontrar um metal raro para o ferreiro, o que disponibiliza armas diferentes, mas esses eventos estão separados das Quests de verdade, que são propiciadas pela útil e tagarela representante da Guilda dos Caçadores. É através das requisições da Guilda que você irá adentrar na parte principal do jogo: apesar de algumas jornadas serem simples,









UMA DAS GRANDES INOVAÇÕES de Tri é o fato do caçador poder ir atrás das criaturas até debaixo da água.

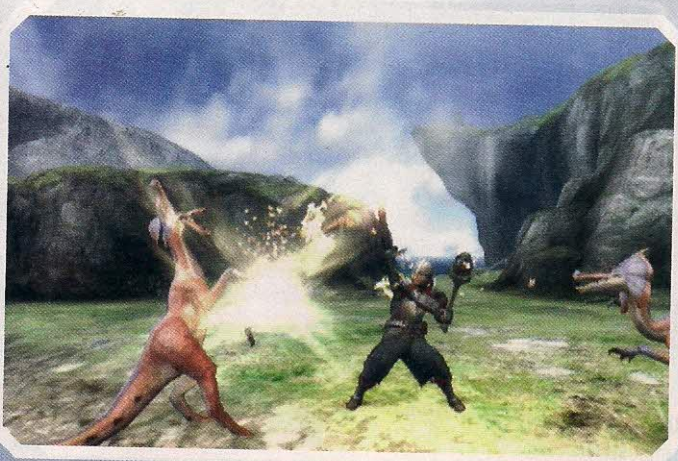


tais como matar vários exemplares de um certo tipo de monstro ou coletar itens, eventualmente requisições urgentes darão um impulso extra para a história, e finalmente você terá a tarefa de enfrentar monstros gigantes, que são como os "chefes" do jogo.

As diversas espécies de monstros são o grande destaque de MH3. Sim, os gráficos dos cenários são de tirar o fôlego, os detalhes de ambiente e iluminação são quase perfeitos, e os modelos dos personagens e dos diversos tipos de armas e armaduras são bastante detalhados, mas o que realmente rouba a cena são os monstros, que tem uma animação absolutamente incrível e realista. Apesar de alguns terem correspondentes no mundo real, nenhum dos monstros existem de verdade, mas cada detalhe do seu comportamento é pontuado por movimentos e sons que esperamos desse tipo de criatura. Desde os pacíficos herbívoros Aptonoth até o maior dos dragões voadores como o majestoso Rathalos, cada um dos monstros é perfeitamente realizado, e assim os combates se tornam muito mais interessantes, pois observar e tentar prever o comportamento dos bichos se torna uma parte integral da experiência.

O combate é interessante, e um dos fatores que merece ser mencionado é que não existe nenhum tipo de lock-on (opção de trava no alvo). Sim, é isso mesmo, nada da estratégia simples de "lockar" no adversário e ficar circulando até você ter uma brecha. Existe uma grande polêmica sobre esse aspecto do combate, e, realmente, o jogo fica difícil quando você tem que manualmente posicionar constantemente o seu personagem, mas a verdade é que essa aproximação favorece mais a habilidade do jogador, pois simplesmente apertar sem parar o botão de ataque quase nunca vai trazer a vitória.

Mas não se engane, apesar de ostensivamente o jogo ser sobre derrubar monstros gigantes, você passa uma boa parte do tempo juntando materiais como cogumelos, minerais, diversas plantas, insetos e muito mais para o que é uma das partes integrais de MH: criar armas e armaduras cada vez melhores. Para dar diversidade ao combate, temos acesso a uma quantidade impressionante de armas dos mais diversos tipos, e cada uma é totalmente diferente da outra. Quer mais agilidade, apesar do baixo poder de ataque? A combinação de espada curta e escudo é ideal. Mas talvez você queira mais defesa em troca de mobilidade? Lança e escudo ou talvez mesmo uma espada gigante. Existem alternativas o bastante para



satisfazer qualquer estilo de jogo, e o game possibilita a criação de sets prontos para troca rápida, o que ajuda na hora de ir atrás daquele monstro que tem uma fraqueza mais específica. As armaduras também tem suas minúcias, tais como vantagens elementais e a possibilidade de equipar pedras preciosas que dão habilidades especiais.

Esse grau de customização faz parte do aspecto compulsivo de Monster Hunter. O ferreiro usa os itens que você colhe na natureza e também dos próprios monstros que você derruba, tais como chi-



AS ARMAS DE MONSTER HUNTER

Existem várias categorias de armas em MH, e apesar de certos monstros serem mais vulneráveis a tipos específicos, o aspecto mais importante é o seu estilo de jogo. Confira as características das principais ferramentas que você irá usar para caçar as criaturas:

SWORD & SHIELD



Essa combinação básica oferece a melhor mobilidade em lutas corpo-a-corpo e uma defesa razoável oferecida pelo escudo, mas peca pelo baixo poder de ataque da espada. É a arma recomendada para os iniciantes se familiarizarem com o combate e para os que preferem um ritmo de jogo mais dinâmico. Versões mais avançadas incluem efeitos como veneno e fogo, que compensam de certo modo o baixo ataque.

GREAT SWORD



Great Swords são espadas gigantes equipadas com as duas mãos, e que oferecem o maior dano simples de todos os tipos de armas. O alcance também é outro destaque, sendo ideal para nocautear grupos inteiros de monstros com uma simples varrida com a lâmina, mas para compensar essas vantagens, as espadas grandes tem um ataque lento, e é necessário realizar cada ataque de modo preciso e certeiro. Você pode carregar o ataque segurando o botão, e com o timing certo você pode realizar um ataque devastador. Por causa do seu tamanho, elas podem ser usadas como escudo, mas elas perdem o fio quando usadas desse jeito.

LONG SWORD



Long Swords são espadas orientais no estilo das katanas japonesas e que parecem visualmente semelhantes a Great Swords. Entretanto, o alcance e o poder de ataque não se comparam com as GS, mas elas são mais rápidas e tem uma vantagem na forma dos ataques de Spirit. Existe uma barra de Spirit exclusiva para esta arma, e a cada golpe certeiro ela é carregada. A um toque do botão R você pode usar essa energia para criar combos devastadores, que tem a vantagem de não serem impedidos pela resistência natural do monstro. Porém, todo esse poder de ataque tem um revés, pois elas não podem ser usadas como escudo, e a única defesa é rolar para os lados para evitar os ataques. É uma dos tipos de arma mais usadas por jogadores de alto nível.

V





VOCÊ DETONA OS MONSTROS e usa a pele deles para criar novas armas. Mais bárbaro que isso, impossível!

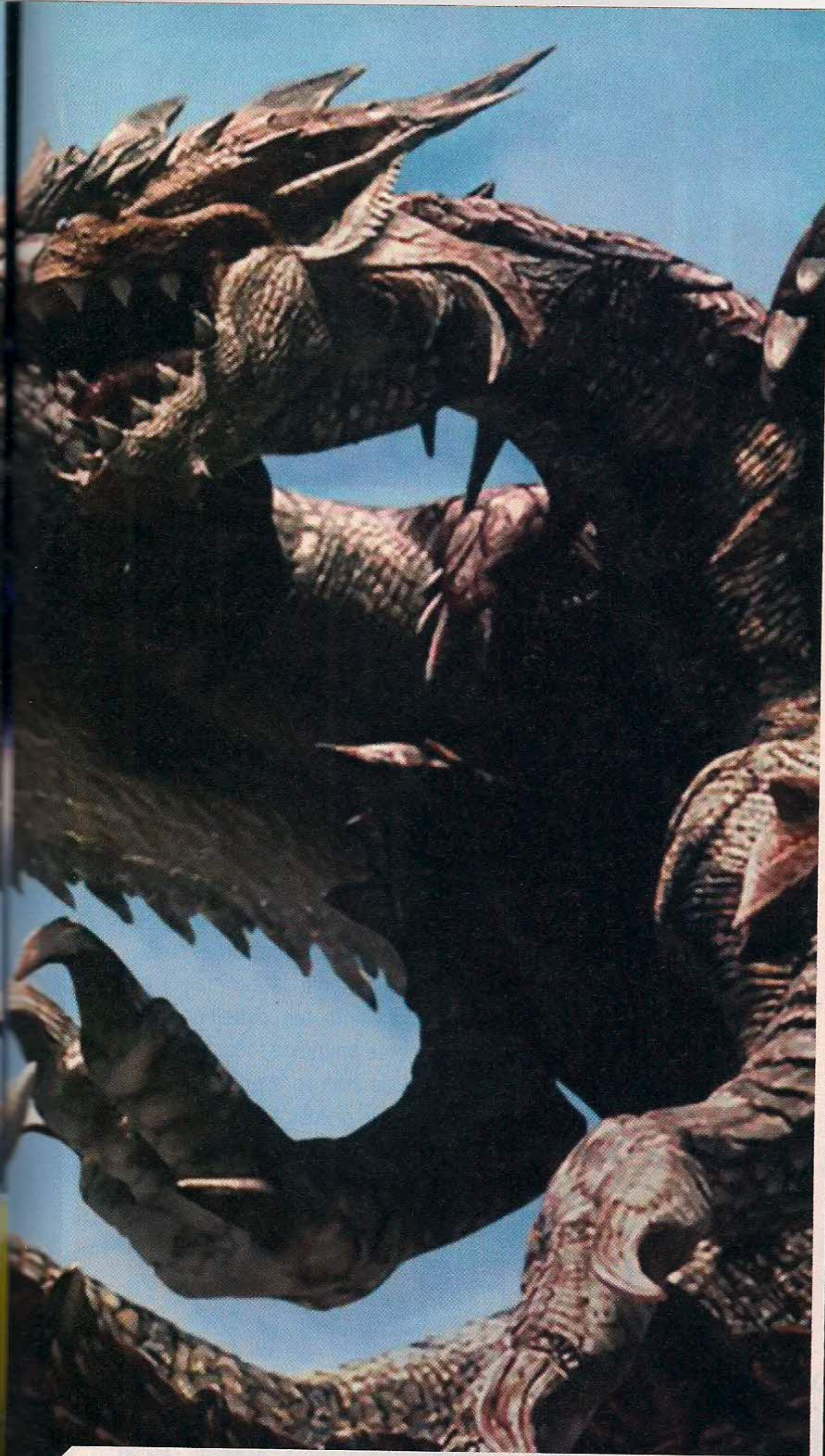
fres, peles e ossos, e sempre uma arma melhor está ao seu alcance, basta caçar monstros atrás dos componentes específicos, o que é grandemente facilitado pelo Hunter's Notes, prontamente disponível no seu menu, que lista os componentes necessários. Obviamente, os melhores materiais estão em monstros grandes e agressivos, e assim você adentra em um ciclo de preparar um set para ir atrás de um certo monstro para assim conseguir materiais para criar mais armas, repetindo esse processo infinitamente. Mas longe de ser um processo tedioso, Monster Hunter consegue trafegar aquela linha fina entre simples repetição e satisfação, oferecendo o nível certo de recompensa para os seus esforços.

MONSTROS MARINHOS EXCLUSIVOS

Pela primeira vez na série, você pode explorar e lutar embaixo d'água, mas os controles funcionam exatamente como em terra. O combate, obviamente, tem um ritmo mais cadenciado, mas a estratégia é praticamente a mesma. Um destaque vai para os gráficos, que são tão detalhados quanto os fantásticos cenários que temos em terra firme. Anteriormente, Endless Ocean 2 era o padrão para gráficos nesse tipo de ambiente, mas os visuais de MH3 são absolutamente incríveis, com seus efeitos de luz suaves e movimentos fluidos dos monstros nadando. É ver para crer, é um feito técnico impressionante e sem dúvida um dos melhores gráficos do Wii.

A música é incidental é pouco frequente, mas tem um tom épico que combina perfeitamente com a atmosfera do jogo. Normalmente ela só serve para pontuar o descobrimento de um novo ambiente ou para dar o tom da vila, e a maior parte do tempo você só escuta os sons da natureza e os grunhidos dos monstros, mas os encontros com os monstros chefes tem o seu tema próprio, o qual embala perfeitamente o conflito que está por vir. Sutil e bem executada seria a descrição perfeita para a música em MH3, presente nos momentos certos, sem interferir no ritmo do jogo.

Uma nota sobre os controles: apesar de MH3 ser compatível com o Wii Remote + Nunchuk, a combinação é absolutamente horrível e imprecisa, por mais que você tente customizar. Para este jogo é quase necessário usar um Classic Controller. Esse setup é o ideal, com todos os botões prontamente acessíveis e com o controle perfei-





V

SWITCH AXE



O machado é um novo tipo de arma, introduzida em Monster Hunter 3. É uma arma única, que na sua forma inicial de machado tem um movimento similar à Long Sword, mas que pode ser transformada no ato em uma espada similar à Great Sword. O tempo que ela pode permanecer na forma de espada é ditada por uma barra especial, e nesse estado ela tem propriedades especiais, com o potencial de criar combos devastadores. É uma arma completamente voltada à ataque e com o manuseio mais complexo, que requer bastante habilidade.

LANCE



A lança é a arma com o maior alcance e com os ataques mais precisos, o que faz dela a ferramenta ideal para acertar partes específicas de monstros. Ela também vem com um escudo mais efetivo do que os fornecidos no conjunto espada & escudo, e por isso são recomendadas para jogadores cooperativos que atraem a atenção dos monstros enquanto outros se encarregam de atacar. No entanto,a sua mobilidade fica severamente comprometida, e se defender corretamente requer uma certa habilidade. É uma arma para os que preferem um combate mais estratégico e deliberado.

HAMMER



De todas as armas, o martelo tem o potencial de causar o maior dano através de combos. Ela também é a arma ideal para nocautear um monstro sem matá-lo, e por isso é ideal para as situações onde você quer acertar partes específicas. Apesar do martelo parecer grande e pesado, ele não dificulta a movimentação como uma lança, e os ataques tem um bom alcance. Entretanto, os ataques são lentos e requerem uma boa compreensão dos movimentos do monstro, e a única possibilidade de defesa é rolar para os lados. É uma arma que funciona melhor ao ser usada em conjunto com outros jogadores.

BOWGUN

Bowguns são as armas de longo alcance no jogo, uma combinação tecnológica entre uma balista e arma de fogo, que utiliza balas especializadas.



Usuários de bowguns se encaixam em uma categoria totalmente diferente dos usuários de armas voltadas ao combate corpo a corpo, tendo inclusive um set de armadura próprio. A grande variedade de munição, que tem desde efeitos elementais até status, faz da Bowgun uma arma versátil, e um usuário dessa arma é sempre bem-vindo em caçadas online.



DEPOIS DA CAÇA você dá aquela paradinha abre aquela gelada e parte para um churrascão com os amigos.



to da câmera, que é um dos aspectos mais importantes.

Existe muita coisa para se fazer sozinho, mas como os japoneses demonstraram, a jogatina solitária é apenas uma parte da experiência em Monster Hunter. Assim, Tri oferece a possibilidade de jogar pela internet com mais três companheiros e desafiar quests que só existem online. É o estímulo perfeito para criar armas e armaduras cada vez melhores, contribuindo ainda mais para o aspecto compulsivo do jogo, e enfrentar monstros gigantes com companheiros é uma experiência totalmente diferente. A camaradagem entre seus amigos e a satisfação de depois de meia hora de luta finalmente derrotar aquele dragão que parecia impossível é exilariante, e oferece sem dúvida uma das melhores experiências online oferecidas na plataforma. De tempos em tempos, a Capcom disponibiliza Event Quests, que são missões únicas disponíveis por um tempo limitado, e que oferecem recompensas únicas. Existe suporte para Wii Speak e chat via texto (você pode conectar um teclado USB para facilitar), e, surpreendentemente, existe um Lobby onde você pode encontrar pessoas desconhecidas. Sim, isso mesmo, você não precisa dos malvistos Friend Codes, o que torna tudo muito mais acessível. Para finalizar com chave de ouro, vale a pena mencionar também que, ao contrário do que acontece no Japão, onde você tem que pagar uma taxa para acessar os serviços online de MH, aqui no ocidente o acesso é gratuito.

À primeira vista, Monster Hunter 3 não é o tipo de jogo que muitos esperam para o Wii. Apesar de ter um tutorial bem elaborado para os caçadores de primeira viagem, Tri é complexo, longe de ser casual, demanda bastante tempo e tem minúncias suficientes para encher uma bíblia. É um jogo difícil, mas depois de algumas horas você percebe o seu apelo, e assim, exatamente como um dos monstros que você irá caçar, MH3 se aproxima aos poucos, lentamente, e quando você menos espera já cravou as suas garras para não largar mais. É um jogo viciante, tem o melhor componente online de toda a biblioteca do Wii e uma apresentação audiovisual de primeira linha. Com paciência e dedicação, pode ter certeza de que você irá se divertir como nunca antes. NW

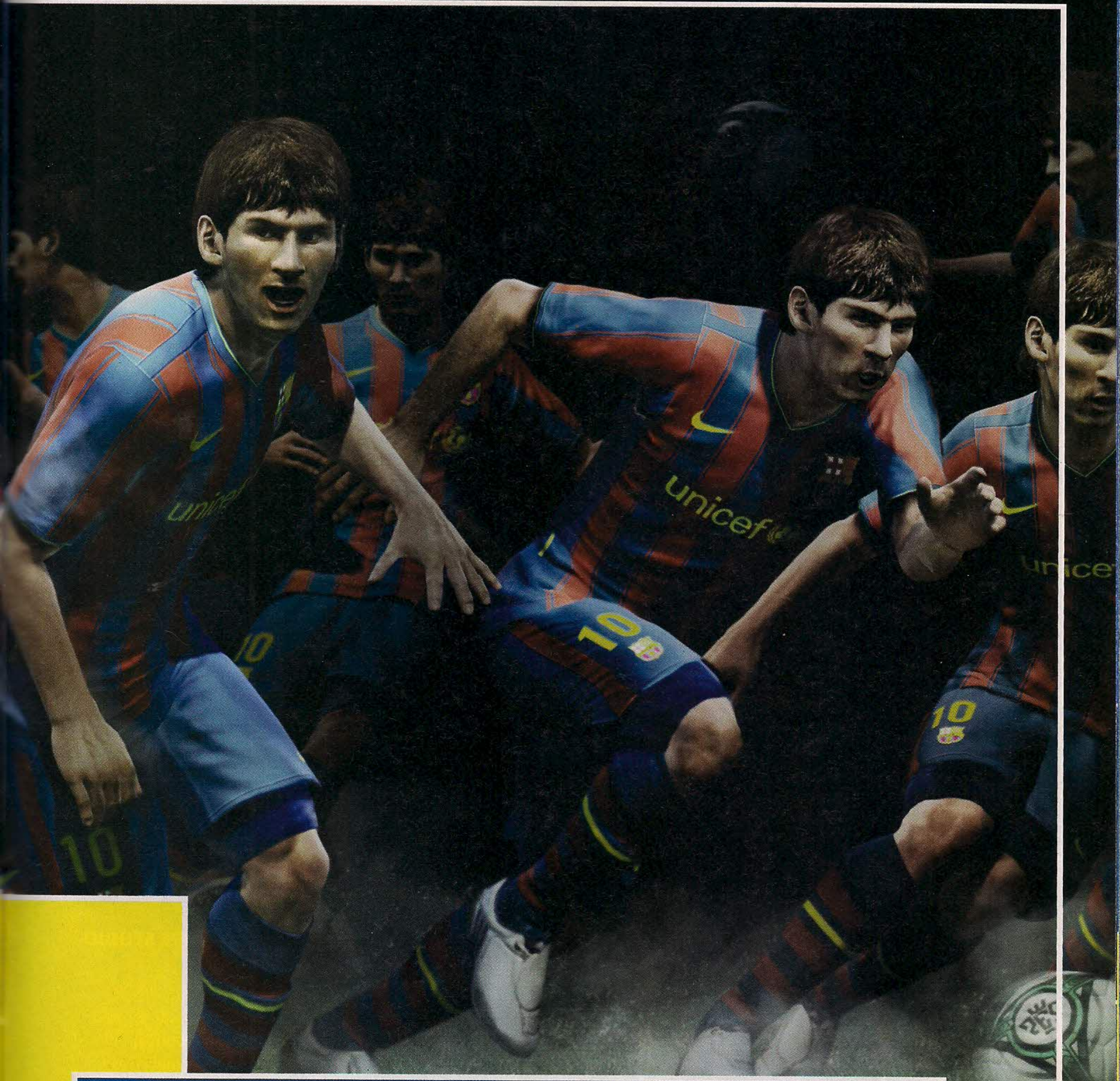




AMISTOSO

DO OUTRO LADO DO PLANETA

A Konami abriu as portas de sua sede em Tóquio para revelar todas as novidades de Pro Evolution Soccer 2011 e a Nintendo World estava lá para conferir.
– Renato Siqueira



No dia 8 de maio embarcamos em uma viagem alucinante com o objetivo de conhecer uma das maiores empresas de videogames do mundo, a Konami. O convite veio diretamente do núcleo de produção do game Pro Evolution Soccer 2011 que resolveu mostrar pela primeira vez seu estúdio e todo o inovador projeto criado para renovar esta que é uma das maiores séries de games de futebol de todos os tempos.

No prédio da Konami que fica em Midtown, bairro de Roppongi, em Tóquio, trabalham cerca de 2000 funcionários sendo que 200 deles exclusivamente para a produção de Pro Evolution Soccer que no Japão é chamado de Winning Eleven. O game de futebol é, sem dúvida, uma das séries de maior sucesso da empresa. Campeão de vendas, PES é quase todo produzido no Japão, mas mantém também pequenos estúdios espalhados por outras partes do mundo.



VISUAL REMODELADO e uma barra de energia embaixo do jogador são novidades!



ANDANDO PELOS CORREDORES DA KONAMI

O prédio da Konami fica em Midtown no bairro de Roppongi em Tóquio. A imensa construção guarda a 7 chaves a produção de diversos games e de mais uma série de outros negócios que a empresa possui no Japão. Após sermos apresentados rapidamente a Shingo "Seabass" Takatsuka, produtor de PES, e sua equipe na sala de conferência, fomos ao estúdio de captura de movimentos, chamado de MoCap.

MOTION CAPTURE STUDIO (MOCAP)

Os funcionários da Konami se gabam muito por ter um estúdio desses dentro do próprio prédio da empresa. A tecnologia é exatamente a mesma usada nos filmes de Hollywood, um ator vestido com uma roupa preta cheia de sensores fica em uma sala envolto por 16



ESSE AÍ É O CRAQUE RESPONSÁVEL por fazer todos os movimentos de Pro Evolution Soccer



câmeras que capturam de diversos ângulos todos os movimentos que são passados para o computador. Claro que a pessoa que veste a roupa de sensores na Konami é um um jogador experiente. O interessante foi notar os sensores colocado nas pontas dos pés do jogador, que são usados para captar o movimento certeiro dos pés em cada tipo de chute. Os movimentos mais complicados e que exigiam mais espaço foram feitos em um estúdio maior fora da Konami, mas a grande maioria dos mais de 1000 movimentos que incluem diversos dribles, chutes, arremessos, cobranças e até expressões faciais dos jogadores foram feitos neste estúdio.

OS ESTÚDIOS DE SOM!

O próximo passo da visita foi conhecer os três estúdios responsáveis por produzir toda a parte sonora dos games. No primeiro são feitas as equalizações de som, as músicas, a gravação das narrações, os barulhos da torcida e afins. Três técnicos de som trabalham neste local. A equipe de jornalistas que esteve presente foi chamada para experimentar o estúdio gravando uma sequência de sons que será incluído na versão final de PES 2011. Infelizmente, o estúdio de som na Konami grava apenas os narradores da versão japonesa do game, já para os outros idiomas a gravação é feita em outros países.

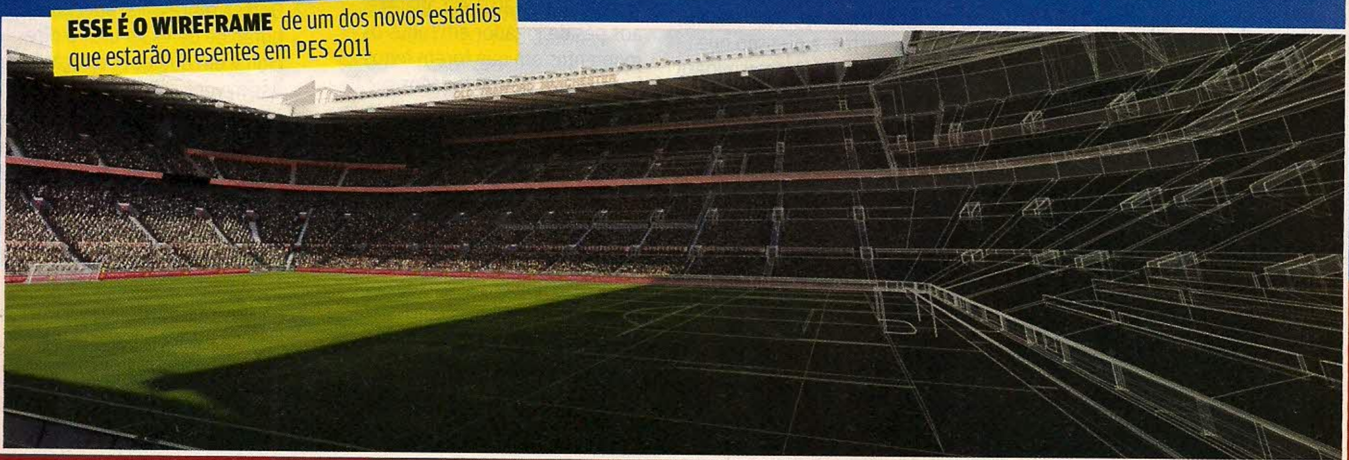
Em um outro estúdio minúsculo anexo existem diversos objetos, sapatos velhos, chuteiras, areia, sujeira e bolas. Sim, neste outro local um técnico de som e sua equipe sonorizam todos os barulhos existentes no game. Chutes longos, curtos, passes, dribles, corridas e até o cansaço dos jogadores são feitos nesta sala.

No último estúdio que visitamos é feita a parte final da produção e a mixagem de tudo o que foi criado. A sala tem caixas de som com áudio 7.1 de uma qualidade estupenda.

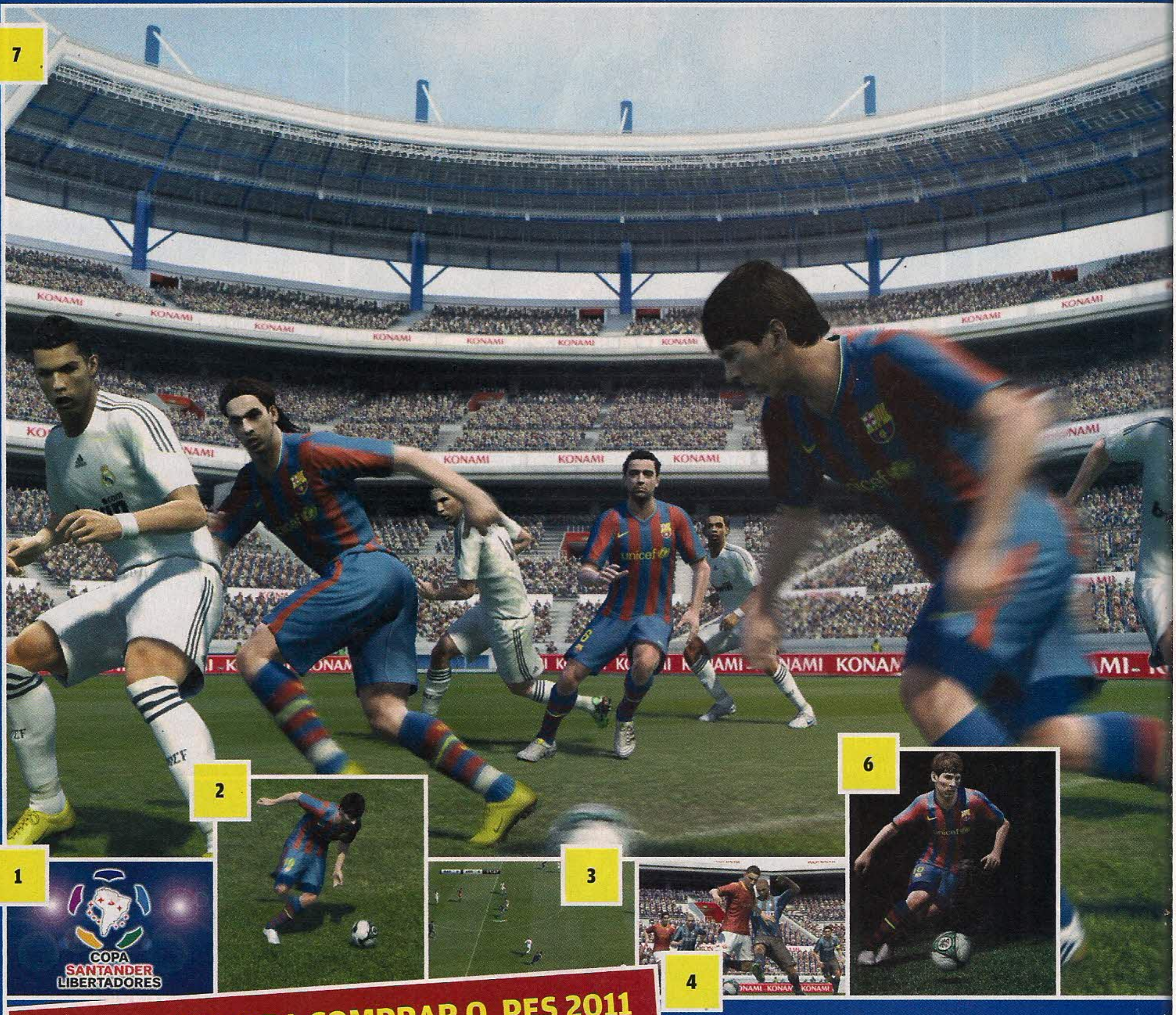
OS PROGRAMADORES NOS REVELAM SUAS SURPRESAS

Terminado o nosso tour pelos estúdios de som fomos ao décimo andar





ESSE É O WIREFRAME de um dos novos estádios que estarão presentes em PES 2011



10 MOTIVOS PARA COMPRAR O PES 2011

A lista de novidades neste jogo não tem fim. Abaixo você confere uma parte do que há de novo!

1. LIBERTADORES DA AMÉRICA

2011 terá todos os times da Copa Libertadores da América, uma das grandes novidades para os craques virtuais latinos. Agora será possível simular o campeonato sulamericano aumentando ainda mais o nosso interesse pelo game. No teste que tivemos, jogamos com o Internacional, e sim, o time inteiro estava lá com seus.

2. PASSE

Os passes ficaram mais específicos, agora não importa se são longos ou curtos, a pressão que você fizer nos botões determinará a força do toque. Para tornar tudo ainda mais livre, o jogador precisa apontar com o direcional a direção em que a bola deve seguir. Assim, se você der um toque fraco na direção de um jogador, mas ele não tiver tempo de pegar a bola, ela poderá sim ser interceptada pelo adversário.

3. POWER GAUGE

A barra de energia, Power Gauge, que mostra a força do passe, só aparecia no canto da tela durante as jogadas longas para medir a força. Em PES 2011 ela aparece aos pés do jogador em todos os momentos em que forem feitos passes. Nos pés do jogador, a barra impede que você tenha que olhar para baixo da tela perdendo a visão do campo.

4. DEFESA

Em 2010 havia apenas uma rotina de defesa que era acionada sempre pressionando um único botão. Na versão 2011 existem três formas de defesa.

1. Defesa simples: ao apertar o botão de defesa, você apenas se move quando o jogador adversário se movimenta.
2. Defesa repressiva: apertar o botão de defesa e usar o direcional em qualquer direção. Assim você coloca pressão no jogador adversário para fazê-lo perder a bola.
3. Marcação cerrada: apertar o botão de defesa e usar o direcional em direção ao jogador adversário. Desta maneira você irá agressivamente para cima do jogador adversário. Esta defesa é a mais fraca já que fica aparente ao adversário sua intenção de tomar a bola.



onde acontece toda a programação do game.

Conversamos com alguns profissionais que nos mostraram as inovações que PES 2011 trará. O primeiro deles chamava-se Tsunashima, o responsável por criar os planos e estratégias. Usando os dois conceitos criados por Seabass para PES 2011, que são liberdade e mudança, Tsunashima recriou a interface da tela de planos táticos que se tornou animada e mais livre. Tsunashima não quis revelar muito de seu novo sistema, mas disse que existe um elemento especial que será incluído na versão final do game para que o jogador possa mudar a estratégia e reverter o placar se estiver perdendo a partida.

Depois foi a vez de Endo, responsável pela programação principal do game, onde mostrou suas intensas pesquisas para deixar tudo ainda mais realista. Fotos, vídeos e transmissões de partidas foram usados para tentar simular ainda mais a realidade. Uma das inovações é uma mudança radical no ângulo de câmera com a adição da visão chamada Broadcasting, que copia exatamente a altura e visão das câmeras usadas em coberturas de jogos na tv. Além disso, nos replays foi acrescentado o que eles chamam de Motion Blur, uma espécie de borrão que aparece nas imagens quando fotografamos algo em movimento. Em termos gráficos os jogadores ficaram mais humanos. Novas expressões faciais foram adicionadas e suas reações acontecem dependendo da situação em locais como olhos, sobrancelhas, boca e espinha dorsal. Se um jogador está bravo, cansado ou cabisbaixo, será possível ver isso de verdade. Outro ponto importante frisado no setor de programação do game foi a nova IA (inteligência artificial) dos jogadores. A posição do time acontece dentro do game em três papéis básicos:

- pressão do jogador com a bola;
- marcação cerrada para deter o jogador;
- defesa, onde o jogador cuida de sua própria zona;

Cada um destes papéis é definido pelo computador e usuário dependendo unicamente da distância em que o jogador está da bola. Existe um "medidor de pressão" que o gamer poderá definir durante a partida e que definirá o papel dos jogadores em campo. Com toda a lista de inovações adicionada em PES 2011, não precisamos esperar nada menos do que um jogo incrível e revolucionário. A visita aos estúdios da Konami no Japão, além de nos aproximar ainda mais de quem cria o game, nos fez entender o quão importante esta franquia é para os gamers espalhados ao redor do mundo inteiro. NW



TSUNASHIMA nos explica um pouco sobre a nova tela de planos e estratégias do game

5. CONTATO CORPORAL

Com mais de mil movimentos selecionados, o game tem uma gama incrível de ações de contato corporal entre os jogadores, algo inédito no gênero. A física foi implementada e a força defensiva e ofensiva de cada jogador agora faz diferença. Portanto, um craque com maior agilidade afetará diferentemente um outro jogador mais forte na marcação.

6. DRIBLES

São mais efetivos e não são mais apenas movimentos para se mostrar no campo. Além disso, agora o jogador pode programar uma série de dribles específicos para usar no campo. Estes dribles podem ser acionados no momento em que forem necessários e serão importantes para a estratégia de cada jogada.

7. SPEED STAR

Alguns craques da bola, como o Messi, possuem vantagens estratégicas interessantes e uma delas é o fato de serem Speed Stars. Esses craques possuem táticas que combinam corrida e dribles. Na versão 2010 era possível usá-los apenas em 16 direções no campo, mas em 2011 será possível utilizá-los em um número muito maior de posições.

Apesar destes craques possuírem vantagens, eles podem sim ser bloqueados usando os três métodos de defesa explicados.

8. A VELOCIDADE DO JOGO

Alguns dos grandes pedidos dos fãs de PES foi atendido. Agora é possível aumentar ou diminuir de forma expressiva a velocidade do jogo. Assim quem curte uma estratégia mais planejada pode sim jogar mais lentamente.

9. GOLEIROS MAIS ALERTAS

Os goleiros agora deixam de ir atrás da bola e de fato protegerão o gol. Em Pes 2010 era só entrar na grande área para que o goleiro saísse correndo atrás da bola facilitando a vida dos atacantes. Agora a coisa mudou um pouco, com a implementação do IA, os goleiros não saem da área por qualquer motivo.

10. NOVOS MOVIMENTOS

O game será lançado apenas na metade do segundo semestre e terá uma série de novos movimentos que farão os craques reaprenderem a jogar no Wii Remote. Serão 1000 novos movimentos.

– Mateus Lôbo

UMA REFLEXÃO SOBRE POKÉMON...

Depois de muito pensar qual seria o assunto principal desta edição, resolvi fazer uma matéria especialmente para quem NÃO tem muita afinidade com a série Pokémon. Mas isso não significa que as pessoas que gostam dos monstros de bolso da Nintendo não vão aproveitar este texto.

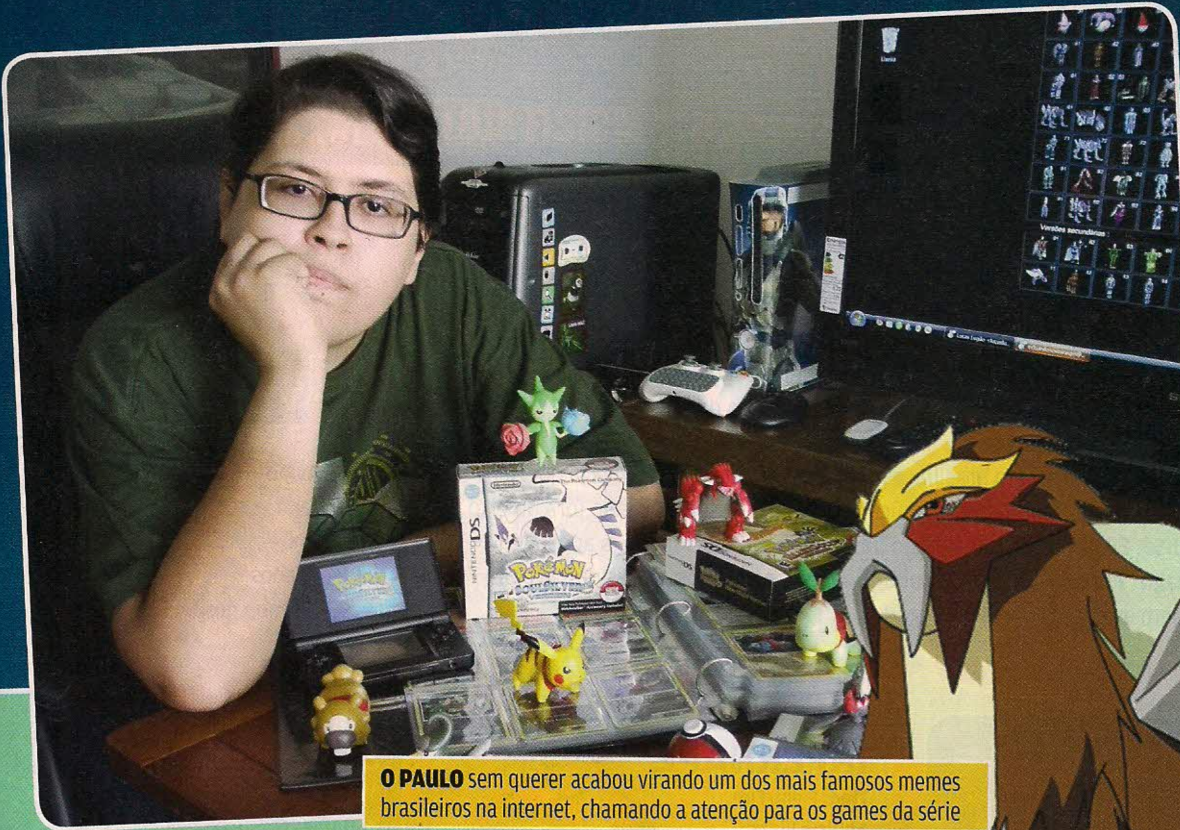
Infelizmente, até mesmo dentro do nosso mundo de apaixonados por games, os jogadores de Pokémon às vezes sofrem preconceito, e são obrigados a escutar piadinhas ou provocações pelo simples fato de jogarem algo que gostam.

Imaginem o seguinte exemplo: você está jogando No More Heroes no seu quarto quando, de repente, entra a sua prima que está lhe fazendo uma visita. Ela vê que vários inimigos estão sendo retalhados e, caso não goste de games, vai dizer para que pare com essa besteira e que vá estudar ou algo do tipo (ou simplesmente vai virar e não falar nada). Agora, pense na mesma situação, mas troque o jogo por Pokémon Platinum. Sua prima vai dizer que você já passou da idade de jogar isso e talvez ainda ria um pouco da sua cara.

A situação do exemplo acima é uma das várias que ocorrem com muitos fãs de Pokémon, e podemos pensar em algumas razões para isso. A série de desenho animado é direcionada para um público infantil, o que torna difícil para algumas pessoas entenderem o motivo para alguém mais velho jogar algo que, para quem só conhece o anime, é feito para crianças.

Algo que muitos não sabem é que Pokémon é um jogo muito complexo, que supera as expectativas de muitos e ao mesmo tempo não é preciso saber de todos os detalhes de sua mecânica para poder se divertir enquanto joga – e isso é peça fundamental para que pessoas mais velhas e até mesmo crianças consigam jogar e gostar de Pokémon, já que cada um aproveita o jogo de uma forma diferente.

Não podemos esquecer que Pokémon é um RPG feito principalmente para o Multiplayer, algo que atrai alguns jogadores mais experientes, enquanto seu modo história chama atenção de qualquer tipo de pessoa. Para compreender melhor alguns detalhes que formam a complexidade do jogo é preciso conhecer o seu sistema de batalha, que será explicado em uma próxima matéria.



O PAULO sem querer acabou virando um dos mais famosos memes brasileiros na internet, chamando a atenção para os games da série



Nesta edição, resolvemos fazer algo diferente e entrevistamos um jogador muito popular na internet. Paulo de Campos tem 30 anos de idade e trabalha como modelador 3D, além de ser escritor. Também é conhecido como Lord Eternal ou Paulo Pokémon, o rapaz do famoso caso Entei. Após contar em um fórum sobre um sonho que teve com o cão lendário, que lhe disse em uma situação de perigo "Calma, tá tudo bem agora", a frase virou um meme, uma mania, que tornou Paulo muito conhecido por toda a internet brasileira.

NW: Você ficou conhecido na internet por ter demonstrado parte da sua admiração pelos jogos da série Pokémon, entretanto muitos jogadores não fazem o mesmo por terem medo de sofrer algumas brincadeiras com isso. Qual sua opinião sobre o assunto?

LORD ETERNAL: Acredito que vivemos em um mundo onde todos debatem sobre diferentes assuntos, e no final ninguém sabe respeitar o ponto de vista de ninguém, ou seja, o preconceito invade qualquer tema e o debate sempre termina em brigas, algo lamentável. Jogar Pokémon é igual andar de bicicleta, não tem idade.

Até mesmo entre os fãs de games, quem joga Pokémon, principalmente quem participa de competições, é alvo de piadinhas. Você acha que isso ocorre por qual razão?

Eu acho isso uma falta de respeito total. Eu não fico fazendo piadinhas com jogadores de outros games, pelo contrário, eu tento conversar sobre qualquer jogo com qualquer pessoa, até mesmo sobre os que não gosto. Deixo aqui um pedido: mais respeito entre a sociedade de gamers, afinal, somos todos jogadores, não importa qual jogo está na tela...

Você tem uma grande coleção de objetos Pokémon. Foi algo que desde o início teve um planejamento, ou você foi juntando?

Somente fui juntando, sem pensar muito que iria ficar tanta coisa. Algo que todo fã faz.

Qual a importância que os remakes de Gold e Silver trouxeram para a 4ª Geração Pokémon?

O Pokéwalker, em termos de acessório e também de futuras idéias. Fora isso, acredito mais que seja um momento para relembrarmos da época da 2ª geração e pensar o quanto nos tornamos melhores mestres Pokémon.

DICAS DO MESTRE

O FUTURO CAMPEÃO!

Yami'99 é o treinador revelação da LOP-Online e um dos treinadores cotados como possível vencedor da primeira edição do DE4 deste ano. Em menos de dois meses, conseguiu 3 insígnias seguidas, além de já possuir 3 conquistadas na LOP-RS, na qual foi campeão de dois torneios especiais do Rio Grande do Sul.

DE4 deste ano, em Brasília, está gerando muita expectativa já que será um dos mais disputados torneios e o primeiro a ser realizado fora do eixo RJ-SP. Ele acredita que alguém desafiará o atual campeão, e aposta em Tiago "Phrancklim" e em Bruno "Stinger", ambos jogadores que já possuem as desafiadoras 8 insígnias.



Nome: Augusto Cesar Grovermann
Nick: Yami'99
Idade: 27 anos
Joga Pokémon desde: 1999

METAGROSS



Tipo: Steel/Psychic
Ability: Clear Body
Item: Lum Berry
EVs: 252 HP / 252 ATK / 4 DEF
Nature: Adamant

GOLPES:
- Stealth Rock
- Earthquake
- Bullet Punch
- Explosion

Um dos melhores Pokémons para começar uma luta. Com suas altas bases defensivas, ele é ótimo para por Stealth Rock no 1º turno. 252 EVs no HP dão uma resistência maior para que ele não seja nocauteado com um só golpe. Bullet Punch é para golpes finais, no caso do adversário ser mais rápido, e é importante para quebrar o Focus Sash. Explosion é o último recurso contra um tanker como Swampert.

INFERNAPE



Tipo: Fight/Fire
Ability: Blaze
Item: Life Orb
EVs: 48 ATK / 252 SATK / 208 SPD
Nature: Hasty

GOLPES:
- Hidden Power
- Flamethrower
- Grass Knot
- Close Combat

Com a Speed na medida para passar Garchomps sem Choice Scarf e Salamences, pode ser um terror com o seu Hidden Power (Ice). O Grass Knot é útil para nocautear Swaperts, além de causar mais de 1/3 de dano em Gyarados. Close Combat com STAB não dá chance para Tyranitar, Heatran, Empoleon e Blissey, causando também 70% de dano em Skarmory. Por fim, temos o Flamethrower, que fica bom com Life Orb.

SUICUNE



Tipo: Water
Ability: Pressure
Item: Leftovers
EVs: 4 HP / 252 S.ATK / 252 SPD
Nature: Timid

GOLPES:
- Hidden Power
- Calm Mind
- Hydro Pump
- Ice Beam

Ofensivo, este é capaz de nocautear um Gyarados com seu Hidden Power (Electric). Como a maioria das Suicunes são defensivas, seu oponente ficará confuso e este será seu trunfo, por apresentar uma speed maior, podendo passar Togekiss ou Lucario. Calm Mind deve ser encaixado na hora que o adversário for trocar. Para grandes danos temos Ice Beam e o Hydro Pump.

SCIZOR



Tipo: Steel/Bug
Ability: Technician
Item: Life Orb
EVs: 4 HP / 252ATK / 252 SPD
Nature: Adamant

GOLPES:
- Swords Dance
- Bullet Punch
- Super Power
- U-Turn

Com apenas um Swords Dance, seu oponente vai pensar duas vezes antes de trocar de Pokémon. Bullet Punch recebe bônus pela ability e pelo (STAB), além de se tornar bem útil por ser um golpe com prioridade, atacando primeiro. Super Power pode causar um bom dano em um Skarmory e até mesmo nocautear uma Blissey. O U-Turn ajuda a tirar o Scizor da arena e colocar Suicune, que resistirá aos golpes de fogo.

JOLTEON



Tipo: Eletric
Ability: Volt Absorb
Item: Life Orb
EVs: 4 HP / 252 SATK / 252 SPD
Nature: Timid

GOLPES:
- Hidden Power
- ThunderBolt
- Roar
- Shadow Ball

Jolteon protege Suicune e Gyarados contra os golpes elétricos. Seu Hidden Power (Ice) pode derrubar Salamances e Garchomps. Shadow Ball para Gengars que não usem Choice Scarf, além de Latias e Latios que possam aparecer. Thunderbolt para garantir o super efetivo com o (STAB). Roar é uma das maiores surpresas do time, sendo muito útil para tirar Pokémon que aumentam os status com golpes como Calm Mind.

GYARADOS



Tipo: Water/Flying
Ability: Intimidate
Item: Leftovers
EVs: 4 HP / 252 ATK / 252 SPD
Nature: Jolly

GOLPES:
- Waterfall
- Earthquake
- Dragon Dance
- Taunt.

Prevendo Earthquake no Jolteon e Infernape, chega a vez do Gyarados brilhar. Ele teve a speed calculada para que com um único Dragon Dance fique mais rápido que Jolteon e Aerodactyl. Taunt entra para evitar golpes como Thunder Wave e Will-o-Wisp. Waterfall tem chances de causar flinch, além de causar um bom dano auxiliado pelo (STAB). NW

STAB = Same Type Atack Bonus (bônus por ataques do mesmo tipo). É um bônus aplicado no cálculo de dano, quando um Pokémon usa um golpe de seu respectivo tipo.


BIG BOY Games
DIVERSÃO DE VERDADE
www.bigboygames.com.br
LOJA FISICA: (19) 3243-2444
(19) 3381-2712
ATENDIMENTO WEB
SUPER MARIO GALAXY 2™
MasterCard
SEDEX
VISA
PREÇOS VÁLIDOS PARA PAGAMENTO À VISTA NO BOLETO, DÉBITO OU TRANSFERÊNCIA
OFERTAS VÁLIDAS ENQUANTO DURAR O ESTOQUE
SITE BLINDADO
Av. Alberto Sarmento - 879 - Castelo - Campinas/SP
CM8
VENDAS PARA TODO O BRASIL

OGRE BATTLE 64 - PERSON OF LORDLY CALIBER

PÉROLA DOS RPG'S DO NINTENDO 64 AO SEU ALCANCE

O NINTENDO 64 TEVE MUITOS JOGOS FANTÁSTICOS, MAS PARA OS FÃS DE RPGS, ele deixou a desejar. A migração de certas franquias para outros consoles e a absoluta falta de qualidade do jogo que deveria ser o precursor, Quest 64, deixou os fãs em uma época negra, mas nem tudo estava perdido. Inesperadamente, um jogo brilhou nessa escuridão, e conseguiu ser não apenas o melhor RPG do sistema, mas um dos melhores de todos os tempos.

Ogre Battle 64 é o episódio seis da franquia que começou no Super Nintendo, e conta a história do herói Magnus Gallant em uma trama de intriga política e conflitos militares que envolvem diversos reinos e o conflito contra o poderoso Reino de Lodis. Como comandante do exército, você tem o papel de coordenar os movimentos de até dez grupos compostos por no máximo cinco unidades em um mapa 3D em tempo real, e o incrível grau de customização e a velocidade das batalhas fazem cada conflito ser tenso e interessante.

Os gráficos, apesar de não serem tecnicamente comparáveis com os atuais, ainda se destacam pela bela direção de arte. A fantástica trilha sonora do talentoso compositor japonês Hitoshi Sakimoto é parte imperdível do jogo.

Person of Lordly Caliber é um daqueles jogos que não podem faltar para qualquer fã de RPG, e merece sim ser jogado mais de uma vez, por apresentar uma história que é melhor do que muitas das coisas que vemos hoje em dia. Por apenas 1000 Wii Points, é uma mamata que não pode faltar de jeito nenhum em sua coleção.

Plataforma: Virtual Console
Produtora: Square Enix
Jogadores: 1
Preço: 1000 Wii Points





O MUNDO MEDIEVAL com toques interessantes neste super RPG





BREVE CRONOLOGIA DA SÉRIE OGRE BATTLE

- Ogre Battle Gaiden - The Prince of Zenobia (Neo Geo Pocket)
- Ogre Battle Episode 5 - March of the Black Queen (Super Nintendo)
- Ogre Battle Episode 6 - Person of Lordly Caliber (Nintendo 64)
- Tactics Ogre Gaiden - The Knight of Lodis (Game Boy Advance)
- Tactics Ogre Episode 7 - Let us Cling Together (Super Nintendo)

Wii DOWNLOADS

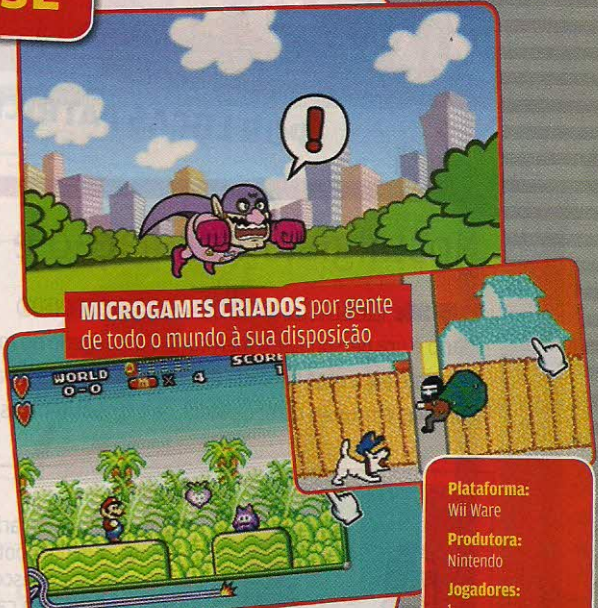
Só os melhores destaques da Wii Ware, DSi Ware e Virtual Console para você gastar bem seu o din din!
– Edson Kimura

WARIO WARE – D.I.Y. SHOWCASE

AMPLIE A DIVERSÃO E CURTA GAMES INÉDITOS

A NINTENDO INVENTOU UM GÊNERO TOTALMENTE NOVO COM OS JOGOS DA SÉRIE WARIO WARE. Os chamados "microgames" da série são o passatempo casual perfeito: rápidos, simples e divertidos. Mas imagine se você pudesse, além de criar, experimentar jogos feitos por pessoas do mundo todo. Essa é a premissa de Wario Ware – D.I.Y (Do It Yourself - Faça Você Mesmo) Showcase, que funciona em conjunto com o jogo lançado para o DS.

No DS você tem as ferramentas para criar os jogos, mas a versão de Wii serve para você experimentar na tela da sua TV os jogos que você cria ou baixa dos servidores da Nintendo. Existem alguns jogos originais não incluídos na versão para DS, mas o mais interessante é poder experimentar as criações de profissionais da indústria de jogos, tais como Masahiro Sakurai (Super Smash Bros.), Yoshio Sakamoto (Metroid), Daisuke Amaya (Pixel de Cave Story) e outros. É diversão garantida e com potencial de sobra para durar muito tempo!



MICROGAMES CRIADOS por gente de todo o mundo à sua disposição

Plataforma: Wii Ware
Produtora: Nintendo
Jogadores: 1
Preço: 800 Wii Points

DODOGO!

AJUDE A SALVAR OS PÁSSAROS DODO DA EXTINÇÃO



DODOGO! É UM JOGO DE PUZZLE QUE MISTURA O CLÁSSICO LEMMINGS COM TOQUES DO EXCELENTE KIRBY CANVAS CURSE. Na ilha tropical de Domo, muitos perigos naturais ameaçam os ovos de pássaros Dodo, e você, munido da Stylus, tem que dar uma mão para evitar a extinção da espécie. Para isso, você tem à disposição várias ferramentas, e pode por exemplo criar pedras para ajudar os ovos a atravessarem abismos, molas para pular obstáculos, e muito mais.

O jogo tem gráficos pouco variados, mas coloridos e detalhados, e a mistura de estratégia e pensamento rápido requeridos criam um jogo viciante e divertido.

DodoGo!, criado pela desconhecida Neko Entertainment, é um dos jogos mais interessantes na magra biblioteca de jogos para DSi Ware e, com mais de 100 estágios, é diversão garantida.

Plataforma: DSi Ware
Produtora: Neko Entertainment
Jogadores: 1
Preço: 800 DSi Points



VOCÊ NÃO VAI QUERER fazer um omelete com esses ovos tão felizes!

MUNDO N

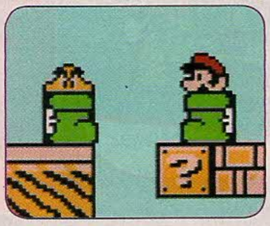
POR LUCAS PATRICIO



Nostalgia, informação e muita cultura gamer

TOP 10: MELHORES FANTASIAS DO MARIO

Mario é um personagem maroto. Sempre ligado no mundo da moda, ele se adequa às novas tendências e descola uma fantasia diferente para usar em cada aventura. Mas qual será a melhor? Nossa equipe de estilistas franceses elegeu quais são as melhores fantasias e truques do encanador de todos os tempos.



10 BOTA

Por que diabos o Mario iria se esconder em uma bota gigante? E se é para se esconder, por que ele deixa a cabeça para fora? Qual o sentido de andar assim, Mario?!



9 GUAXINIM

Essa fantasia deixou saudade. Quem não lembra de correr até encher todas as setas de velocidade e partir para um rápido e prazeroso voo? Ei, pera aí, guaxinins não voam!!

8 BOO

O mais legal da fantasia de fantasma não é sua forma oval, nem o bigode translúcido. O mais divertido é a língua do encanador, que posa para a foto como um astro do Rock dos anos 80. O vocalista do Kiss que se cuide!



7 PINGUIM

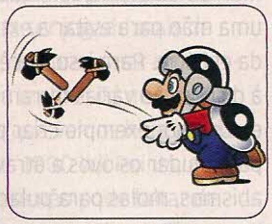
O mais novo investimento de Mario é essa alegoria de carnaval inspirada na Marcha dos Pinguins. Para não perder sua marca registrada, Mario usa um belo macacão GG por cima.





6 PIROCÓPTERO

No clima dos anos 1980, Mario vestiu um legítimo macacão de piloto. Além dos sapatos azul-calcinha, ele adaptou duas hélices no capacete, e nunca usou essa roupa em Mario Kart. Vai entender...



5 MARTELO

Para se vingar dos Hammer Bros., basta fazê-los provar do mesmo veneno: martelo na cabeça! Com essa rara fantasia de Mario 3, você pode pular e tacar martelos à vontade.

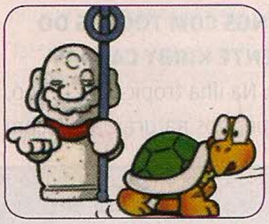
4 ABELHA

Mario... De onde saiu a brilhante ideia de colocar essa roupa apertadinha de abelha? Sem falar nas poses, sempre duvidosas, que você faz mostrando esse ferrão enorme.



3 TANUKI

A fantasia de Tanuki é MUITO mais legal que a de guaxinim. Em um instante, Mario se veste de estátua, como aquelas pessoas que pedem dinheiro nas praças. Como não adorar isso?!





2 SAPO

Olha só para a cara do Mario! A fantasia fica melhor ainda quando ele nada graciosamente pelos mares do Reino do Cogumelo. Francamente, hein seu encanador!



1 COELHO

Você provavelmente não lembra dessa fantasia. Mas o motivo dela estar em primeiro lugar é simples: assim que os donos de fábrica de chocolate descobrirem-na, teremos uma páscoa muito mais divertida!

OBJETOS DE DESEJO

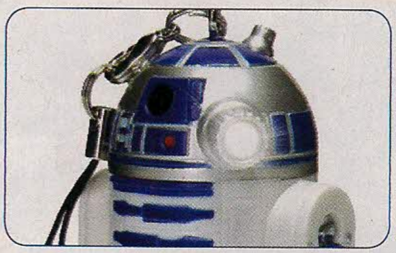
Por que gamer gosta de colecionar

Esse mês preparamos um especial de chaveiros nerds para carteira e chave nenhuma botar defeito. Após o sucesso que o chaveirinho do Street Fighter fez aqui na ComuNidade, hora de conhecer novas opções.

R2-D2

É muito difícil não simpatizar com algum personagem de Star Wars. E é quase unanimidade que o R2-D2 é um dos mais queridos – ele não é lindo? E esse chaveiro ainda tem um extra imperdível: ele acende os olhos!

Preço: US$11,99
Onde encontrar: www.thinkgeek.com



SUPER PORTÁTIL

Acha que seu Game Boy é grande? Que tal um micro Game Boy? Ainda é grande para você? Então esse chaveiro de Game Boy é ideal. Existem vários modelos e cores - cada um com um jogo diferente. É, ele funciona de verdade!

Preço: US$15,99
Onde encontrar: www.ebay.com





BARULHO ALEATÓRIO

Esses chaveiros malucos japoneses são vendidos que nem Kinder Ovo: você não sabe o que esperar. Ao abrir o pacote você pode se deparar com um que faz barulho de descarga ou de enfermeira, por exemplo. Difícil saber por qual torcer.

Preço: US$4,99
Onde encontrar: www.thinkgeek.com

CACTUS DE ESTIMAÇÃO

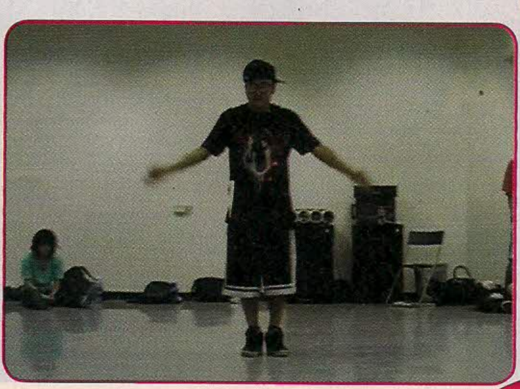
Se você tivesse que escolher uma planta para ser de estimação, qual seria? Claro que a resposta de todo mundo é: um cacto! A planta mais charmosa do mundo em versão mini e em um vaso super moderno para você enfeitar suas chaves. Não tem como pedir mais!

Preço: US$9,99
Onde encontrar: www.thinkgeek.com



VÍDEOS INCRÍVEIS

Os mais sensacionais vídeos que rodam na internet



NINTENDO BREAK

Link: http://tinyurl.com/mikesong

Mike Song é quase uma lenda do freestyle, estilo de dança também conhecido como "dança de rua", aqui no Brasil. Em uma apresentação, ele mostrou que é tão fera que até música da Nintendo ele consegue coreografar. E não é que ele conseguiu mesmo? Confira os passos no vídeo incrível desse mês.



ESMAGANDO TUDO
COM OS IRMÃOS DO 1UPSMASH

Conheça os fãs do maior game de luta da Nintendo e seus campeonatos incríveis!
— Felipe Carettoni

A simples vontade de jogar um game entre amigos resultou na criação de uma das maiores comunidades de games do Brasil. Criado em 2004 por Raphael Ikeda, o fórum 1Upsmash tinha como objetivo reunir amigos que gostassem de Super Smash Bros. Melee. As jogatinas eram organizadas pela internet, mas tudo acontecia na casa de alguém. A brincadeira logo virou mania, enquanto o fórum aos poucos recebia novos membros.

Em 2006 ocorreu o primeiro campeonato do 1Upsmash no evento Avex em São Paulo, que contou com a participação de 32 jogadores e tinha à disposição apenas uma televisão. Esse foi o pontapé inicial para o surgimento de vários outros campeonatos em São Paulo, mas foi em 2008 que a coisa ficou séria: Super Smash Bros. Brawl havia sido lançado e com ele os campeonatos do 1Upsmash bateram recordes de público, contando com ótimas premiações e alguns



PRÓXIMO CAMPEONATO:
It's over nine thousand
São Paulo - SP
Singles - 64 e Brawl
06 de Junho - Domingo

jogadores estrangeiros. O fórum conseguiu afirmar a sua busca por um cenário mais profissional, criando novas regras, discussões sobre estratégias, publicação de vídeos na Internet e muito mais. Atualmente o 1Upsmash possui mais de 2300 usuários cadastrados e realiza aproximadamente 18 campeonatos por ano em diversos estados do Brasil, entre eles os torneios da Yamato e da escola de arte Saga, além dos eventos realizados online.

A **Nintendo World** conversou com dois dos principais membros do fórum 1Upsmash, Marcus Vinícius e Matheus Frey, que nos contaram um pouco mais sobre os campeonatos e suas parcerias com outras empresas.

NW – Qual o principal objetivo do fórum 1Upsmash?

1Up – Nós visamos um cenário profissional e tentamos equilibrar ao máximo os jogos, sem que percam as suas características de "fighting games". Criamos nossas próprias regras, discutimos estratégias, comentamos vídeos publicados pelos membros e principalmente damos dicas para os jogadores iniciantes. Para isso temos um time especializado que chamamos de "Backroomers", que são jogadores que têm uma vasta experiência com a série Super Smash Bros. Mas nem por isso deixamos de jogar os games apenas por diversão.

A primeira grande parceria do fórum foi com a Yamato. Como a empresa conheceu vocês e qual o espaço cedido por ela?

Foi difícil conquistar nosso espaço com a Yamato, pois na época do Super Smash Bros. Melee o jogo já era ultrapassado e tinha o menor público.Quando o SSB Brawl foi lançado, a frequência de público dos outros jogos diminuiu e a do game da Nintendo subiu, então conseguimos conquistar um espaço muito maior. Nós também viajamos muito com a Yamato pelo Brasil e assim ganhamos maior confiança da empresa. Essa foi uma conquista através dos anos.



18 CAMPEONATOS por ano em todo o brasil!





MARCUS VINÍCIUS E MATHEUS FREY, membros do fórum 1upsmash

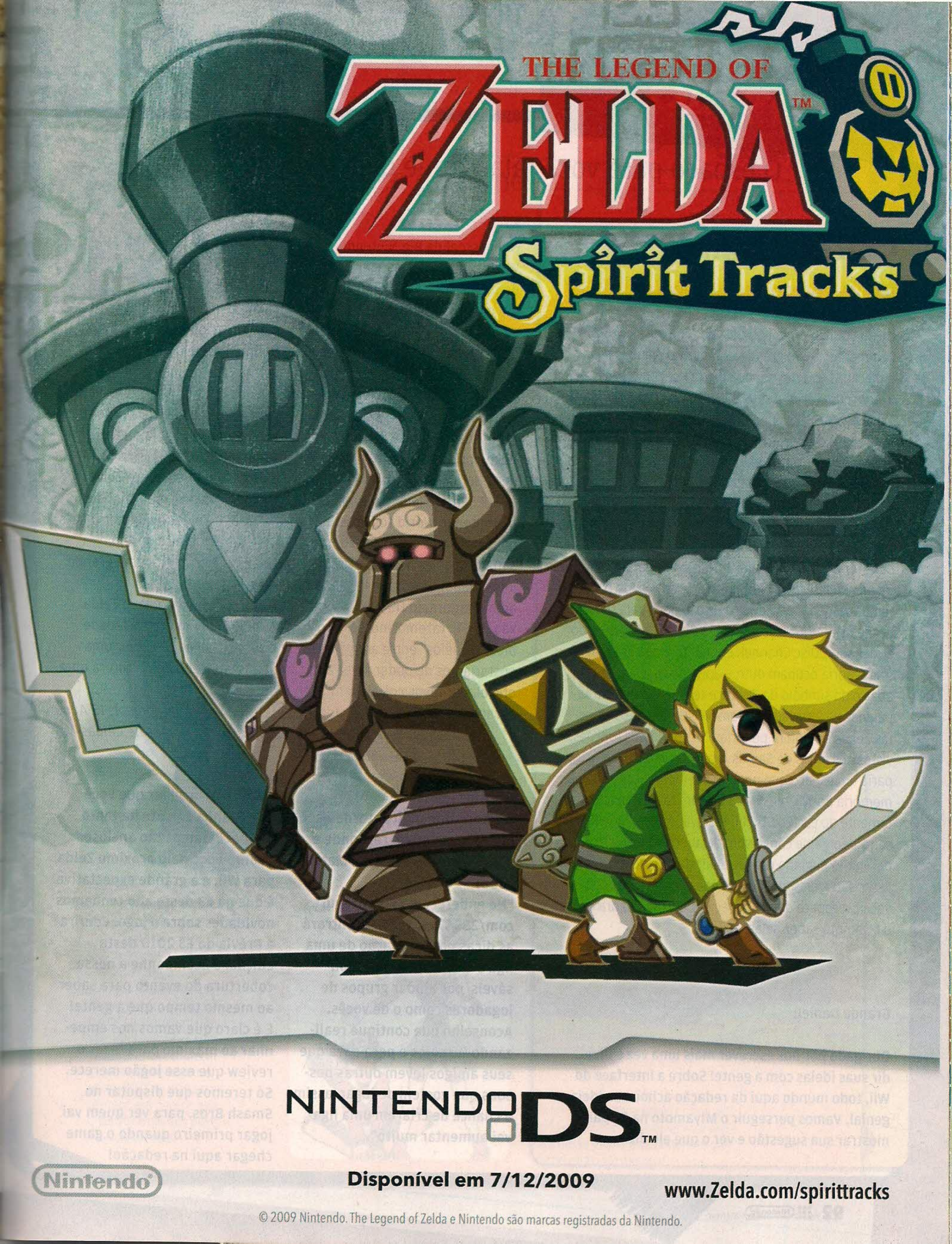
E como foi a parceria com a Saga?
A história com a Saga é engraçada. Fomos até a unidade da Lapa, em São Paulo, para buscar patrocínio. Conversamos com um dos empresários da escola e prometemos que o nosso campeonato colocaria 90 pessoas dentro do prédio da Saga, mas ele não acreditou muito. Com muita insistência, conseguimos convencê-lo e ainda recebemos uma boa premiação para ser entregue ao final do campeonato. O torneio teve um público de mais de 150 pessoas e agora a Saga quer organizar novos campeonatos conosco.

O Brasil não possui o mesmo reconhecimento estrangeiro para Smash Bros. do que outros games como FIFA e Guitar Hero. Como vocês esperam conseguir atenção dos outros países?
O Smash só teve um jogador brasileiro reconhecido lá fora, que é o Raphael Ikeda. Ele frequentava muito os sites estrangeiros do game e publicava vídeos de suas técnicas lá. Recentemente alguns norte-americanos vieram ao Brasil para jogar com os membros do fórum, e hoje são os que mais divulgam o Brasil lá fora. Nós também publicamos vídeos e resultados de todos os campeonatos nesses sites e fóruns estrangeiros e em breve utilizaremos um sistema de livestream para divulgar os eventos em tempo real. Mesmo assim nosso reconhecimento ainda está muito fraco.

Por que vocês acham que o Smash Bros. e até mesmo outros jogos da Nintendo não ficaram tão fortes no Brasil quanto FIFA ou Guitar Hero?
O Smash possui dois termos técnicos: o Free For All e o Pro Smash. O primeiro é aquele voltado exclusivamente para a diversão, no qual qualquer um pode jogar. Mas o Pro Smash, que é o cenário que nós do fórum tentamos nos aprofundar, procura retirar toda a sorte do jogo, tirando os itens das lutas e restringindo as arenas de batalha para explorar mais a competitividade. Para ganharmos o reconhecimento de Smash Bros. no exterior, temos que nos focar no Pro Smash. Se tivermos uma evolução nacional, com certeza seremos reconhecidos no exterior. O fato é que os brasileiros não estão pensando nos games como algo profissional, mas apenas como diversão. Esse é o caso da Latamel (representante da Nintendo no Brasil) que, nos campeonatos de Smash organizados por ela, só se focou no Free For All. Dessa forma jamais seremos reconhecidos.

O quê vocês sugerem para a Latamel então?
A Latamel poderia criar duas áreas: a de promoção, para promover o lançamento dos games da Nintendo, e outra para os games mais competitivos e populares, como é o caso de Smash Bros. Se a empresa pesquisasse sobre as regras mais específicas de alguns desses jogos e estudasse seu público, com certeza seus eventos iriam lotar. Mas é claro que ela deve continuar com seus campeonatos de promoção dos jogos, pois eles são muito divertidos e nós gostamos muito disso. NW

Fórum: 1upsmash.zip.net
site: 1upsmash.zip.net
E-mail: power.shield@hotmail.com
Twitter: @McS33
Chat MSN (para campeonatos online): mgroup26568@hotmail.com


THE LEGEND OF
ZELDA™
Spirit Tracks
NINTENDO DS™
Nintendo
Disponível em 7/12/2009
www.Zelda.com/spirittracks
© 2009 Nintendo. The Legend of Zelda e Nintendo são marcas registradas da Nintendo.

CORREIO N

O espaço para você falar o que quiser!

CARTA DO MÊS

DANIEL VOLTOU CHEIO DE IDEIAS!

Primeiramente gostaria de agradecer pela publicação do meu e-mail no Correio N na edição #128. Realmente foi um grande espanto ver minhas idéias publicadas, e uma grande alegria ver como vocês tratam com carinho seus leitores. Compro a NW desde a edição #86. Agora, tenho certeza que muitas pessoas apontarão seus dedos da justiça, Arm Cannons e Master Swords em minha direção ao lerem isso, mas ESTOU CANSADO DA INTERFACE DO WII! Antes que Kamehamehas e Bullet Bill's me peguem, explicarei o meu ponto de vista: o Wii é um console feito para agradar aos fãs, e como tal, acho que cada console deve ter a cara de seu dono. Não entenderam? Que tal um Wii Interface Channel, onde você pode baixar temas dos jogos lançados e distribuídos pela Nintendo desde os tempos do JumpMan? Que tal a TriForce do poder ser o Disc Channel, enquanto a da coragem e sabedoria ocupam outros dois canais, e as "asas" abaixo do símbolo da TriForce te levam para outras páginas da interface do console? Ou então os planetas Zebes e Talon IV poderiam ocupar essas funções, vistos aos olhos de Samus Aran. Óbvio que isso ocuparia um espaço que poderia ser melhor utilizado na memória do Wii, mas nada que um tema baixado diretamente do cartão SD não resolva. Já imaginou ligar o seu video game com o som de abertura de Metroid, ou desligá-lo ouvindo um "See ya!" do amado encanador? Essas são ideias que eu tive que compartilhar com vocês, e espero que as apreciem. Só falta agora deixar o Myamoto saber delas, né?

Daniel Ricardo de Carvalho

Grande Daniel!

Obrigado por nos escrever mais uma vez e dividir suas ideias com a gente! Sobre a interface do Wii, todo mundo aqui da redação achou sua ideia genial. Vamos perseguir o Miyamoto na E3 para mostrar sua sugestão e ver o que ele diz!

LIGA POKÉMON

Olá pessoal da Big Nintendo World! Em primeiro lugar gostaria de parabenizar pelo ótimo trabalho que vocês vem mostrando nas páginas da revista. Em segundo, gostaria que vocês me tirassem uma dúvida: 1) Como nós jogadores/treinadores de Pokémon aqui no estado do Amapá podemos fazer nossa própia Liga Oficial Pokémon? Quais são os passos necessários, com quem devemos falar? Sempre leio nas páginas da Nintendo World sobre torneios pokémon, mas como se sabe, a maioria deles acontece bem longe daqui (Pokémon lendários apenas agora no DS com a conexão Wi-Fi), fazemos nossos própios "torneios" entre amigos, mas gostariamos de poder fazer algo oficial, por favor nos ajudem. Mil abraços para todos e obrigado.

Giusepph Da Silva Araújo
Santana - AP

Olá Giusepph!
Organizando muitos torneios por aí? Essa quem responde é nosso mestre Pokémon, Mateus Lôbo:
"No endereço da web: tinyurl.com/28547y5, você encontrará as dicas para a criação de uma liga e o contato dos responsáveis por ajudar grupos de jogadores como o de vocês. Aconselho que continue realizando torneios e peça para que seus amigos levem outras pessoas que gostem de jogar, assim a chance de criarem uma liga vai aumentar muito".

BOM GOSTO

Cara Nintendo World,
Eu aprecio a Revista desde os meus quatro anos (eu só via as figuras!). Eu a vi pela primeira vez na casa de meu primo, e sempre que o visitava perguntava se ele tinha uma nova. O primeiro videogame que eu joguei foi The Legend of Zelda: Ocarina of Time e desde então eu adoro Zelda. Quando comprei meu Wii, The Legend of Zelda: Twilight Princess foi o meu primeiro desejo. Quando terminei foi uma grande alegria.
Estou esperando o novo Zelda para Wii com muita ansiedade e sei que vocês vão fazer uma análise perfeita dessa futura obra de arte.

Renan Kimura Rosot, 13 Anos
Poços de Caldas-MG

Caro Renan,
É muito bom saber que você acompanha a gente há tanto tempo! Estamos tão ansiosos quanto você pelo próximo Zelda para Wii, e a grande expectativa é que na E3 deste ano tenhamos novidades sobre o jogo. Confira a Prévia da E3 2010 desta edição, e acompanhe a nossa cobertura do evento para saber ao mesmo tempo que a gente! E é claro que vamos nos empenhar ao máximo para fazer o review que esse jogão merece. Só teremos que disputar no Smash Bros. para ver quem vai jogar primeiro quando o game chegar aqui na redação!

HOT PAINT

By REVOLUTION GAMES EXPRESS

Envie a sua obra de arte e participe!

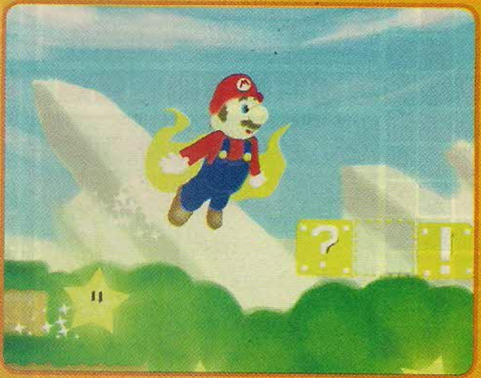
Você quer ter seu desenho publicado aqui? Então, fique esperto! Basta enviar seus desenhos incríveis para:
Rua Heitor Penteado 585, São Paulo/SP, CEP 05437-000.
Não se esqueça de escrever por fora do envelope HOT PAINT e o seu nome, idade e endereço atrás do desenho! Se quiser também pode mandar por email o seu desenho escaneado com 200 dpi de resolução para **redacao@nintendoworld.com.br**



GANHADOR
MATEUS MINUZZI
Idade: 18 anos
Onde: Rio Grande do Sul
Comentário: Além de muito criativo, o desenho do Mateus combinou muito bem com o nosso logo. Adoramos! Deu até vontade de jogar Mario Kart. Parabéns, levou para casa o game Super Mario Galaxy 2 destaque desta edição!



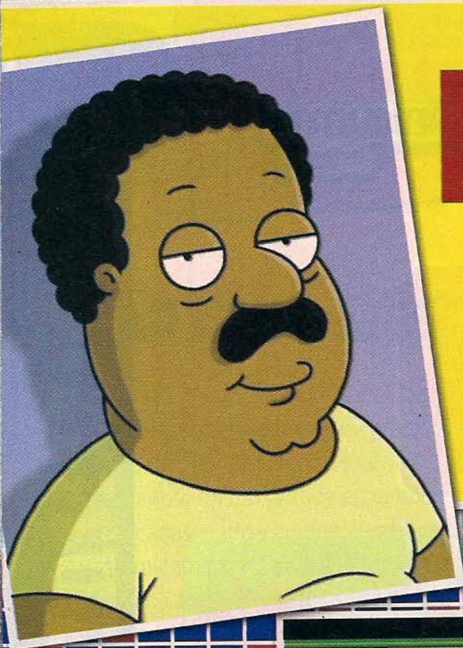
Andressa Pereira Maia Calado
Idade: 17 anos
Onde: Taguatinga Norte, DF
Comentário: Olha só que delicado esse desenho que a Andressa nos enviou! Além de mandar muito bem no lápis de cor, ela já até providenciou comida para o Yoshi. Pensou em tudo essa menina!



Augusto Amorim de Matos
Idade: 18 anos
Onde: São Paulo, SP
Comentário: Esse Mario está com todo o gás! Parece que vai voar até o céu nesse pique, e se depender das estrelinhas, vai mesmo!

Giulliano Kenzo Pianizolla Panzera Costa Pereira
Idade: 17 anos
Onde: Vilha Velha, ES
Comentário: Parece que o Giuliano também não consegue escolher com qual pokémon começar e, assim como a gente, adora TODOS! Mas assim sentado até parece que o garoto é um dos pokémon da menina!

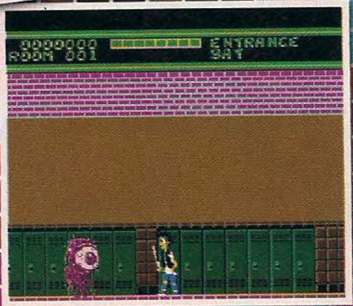


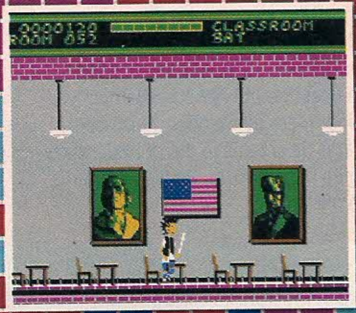


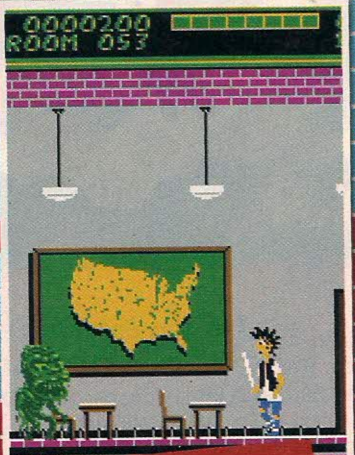
FANTASMAS DO PASSADO

Quando a jogabilidade assusta mais do que o próprio jogo de terror

– Mano Faixa Preta







ACHO QUE JÁ PASSEI AQUI... PELA 598ª VEZ

EPISÓDIO DE HOJE: GHOUL SCHOOL

Na época do NES, haviam toneladas de games à nossa disposição. Obras do mais alto quilate como Legend of Zelda, Teenage Mutant Ninja Turtles III, Ninja Gaiden, Castlevania e tantas outras que eu poderia ficar o dia inteiro aqui citando nomes.

Claro, o dia tem apenas 24 horas e em meio a esta avalanche de clássicos, era humanamente impossível jogar tudo que estava disponível para o NES. Alguns títulos acabavam passando e caindo na obscuridade.

Ghoul School é um destes títulos. Para ser muito sincero, eu mesmo não o conhecia até levar calote de um vendedor, que me empurrou este game como sendo da série de RPG's de NES do anime Captain Tsubasa (na época eu comprava qualquer coisa com um anime no rótulo). Só percebi o embuste tarde demais...

Mas entendo por que o cara me enrolou, de outra forma esta porcaria jamais teria sido vendida.

Ok então, do que este game se trata? Um belo dia, enquanto ia para a escola, o herói Spike O'Hara encontrou uma caveira luminosa. Contrariando todas as leis do bom senso, ele enfiou o artefato na mochila e o levou para a aula.

No dia seguinte, demônios, monstros e fantasmas se apossaram da escola e transformaram os alunos e professores em coisas horríveis. Não apenas isso, sequestraram também Samantha Pompom (mas quem dava nomes a esses personagens?) e cabe a Spike salvar a menina antes que seja tarde.

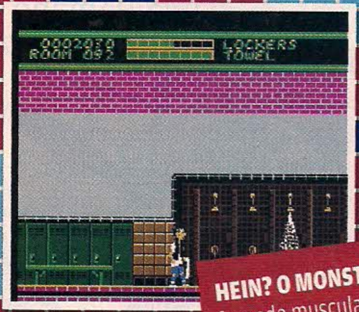
Sim, salvar só ela, o resto da escola que se dane.

E assim começa um game que, por falta de uma melhor definição, é um "Resident Evil de pobre". A escola que Spike tem de explorar é IMENSA, com mais de 200 locações para serem "visitadas".

Sendo sincero, o game possui um tamanho impressionante, poucas coisas da época possuíam tamanha magnitude. O único problema é que não há maneira nenhuma de se localizar dentro dessa maldita escola!

E metade das salas e corredores são exatamente iguais.

Ou seja, não há mapas, todos os lugares parecem iguais e a escola está dividida em mais de 200 cômodos. A receita ideal para um





HEIN? O MONSTRO está fazendo musculação?



chilique e uma trombose cerebral!

UMA PILHA DE PORCARIA!

Agora, falemos do visual do game: é um lixo. Uma pilha de fraldas sujas atingidas por uma bomba carregada com restos de lanchonete evoca uma imagem bem mais agradável do que os gráficos deste título.

Sinceramente, parece que gastaram metade da memória do cartucho com a imagem da escola na tela de apresentação. Tenho certeza que o criador do jogo está muito orgulhoso de seu trabalho ao criar esta imagem, só espero que saiba que matou qualquer chance que o resto do jogo tinha de se parecer com algo que não foi mastigado por um urso.

Para ser justo, a trilha sonora não é das piores. É razoavelmente bem composta e bem executada para o NES, exceto por todas as músicas terem apenas dois refrões que se repetem infinitamente. Ao fim de uma sessão de jogo, você terá as músicas deste game gravadas a ferro em brasa no seu cerebelo pelo resto da vida!

Sempre me perguntei por que esse tipo de coisa não acontece com trilhas sonoras boas, como a de Megaman 2 e Castlevania III... ó mente humana que tanto prega truques em nós.

Finalmente, o game se resume a avançar pela escola, sem saber para onde diabos se vai, encontrar armas que facilitem sua vida ao longo da história (uma toalha é mais forte que um bastão de metal... sim, claro) e rezar para estar fazendo progresso, uma vez que não dá pra saber se você está indo para o lado certo.

O que na maioria das vezes não acontece. Você vai desperdiçar seu valioso tempo entrando em salas de aula que não têm nada e seguindo por corredores que levam a lugar nenhum.

Sinceramente, quando se chega a uma sala nova, temos uma sensação de satisfação grandiosa: pena que o jogo em geral é tão agradável quanto martelar um prego na testa e estes poucos momentos de triunfo não justificam tamanha dor. Recentemente li uma entrevista com Scott Marshall, criador e principal programador do jogo. Ele tinha boas ideias para este game, como colocar um "medidor de gangrena" que aumentasse cada vez que um inimigo atingisse o herói (quando estivesse cheio, ele perderia uma vida), fazer com que alguns inimigos fossem zumbis e seres grotescos, etc.



NUNCA JULGUE O LIVRO PELA CAPA (OU O GAME PELA APRESENTAÇÃO)

Ele também queria que o protagonista fosse negro, o que seria novidade para aqueles tempos. Todas as suas ideias foram vetadas e o game não foi testado pelo público alvo. O resultado é que Ghoul School é um dos games mais cretinos de todos os tempos e permanece obscuro até os dias de hoje. Pelo menos, Scott concorda que o produto final é uma porcaria. Viu só? Ele é um cara legal! NW

Nintendo World

Tambor

DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETORA ADMINISTRATIVA
Priscila Santos

DIRETOR EDITORIAL
André Forastieri

CONSELHO EDITORIAL
André Forastieri, André Martins, Fernando Filho, Isac Guedes, Pablo Miyazawa, Renata Honorato, Renato Villiegas e Flavia Gasi

EDITOR-CHEFE
Renato Siqueira

EDITORA-ASSISTENTE
Natalie Seki e Paula Romano

ARTE
Renata Delabio (diretora de arte) e Daniel Chagas (designer)

REDAÇÃO
André Luís Onofre, Bruno Lazzarini, Carlos Oliveira, Edi Carlos Rodrigues, Edson Kimura, Flavio Croffi, Felipe Carettoni, Giuliano Peccilli, Laura Buu, Lucas Patricio, Mateus Lôbo, Mano Faixa Preta

COMERCIAL
DIRETOR COMERCIAL
Kadu (Alberto Kaduoka)

DIRETOR DE NEGÓCIOS ENTRETENIMENTO
Isac Guedes

EXECUTIVA DE CONTAS
Fernanda Gabriela

CONTATO PUBLICITÁRIO
Ewerton Martins e Rose Cruz

WEB
GERENTE DE TI
André Jaccon

PARA ANUNCIAR
publicidade@tambordigital.com.br

SERVIÇO AO LEITOR
Para compra de números anteriores, enviar email para: atendimento@tambordigital.com.br
Fone: (11) 2877-6050
Fax: (11) 2877-6076
O atendimento é de segunda a sexta, das 9h às 17h.

FALE COM A REDAÇÃO
redacao@nintendoworld.com.br
Rua Heitor Penteado, 585
Sumarezinho
CEP 05437-000 São Paulo SP
www.tambordigital.com.br

Revista Nintendo World, edição 134
Produção: Tip Graf
Impressão: Prol
Distribuição: DINAP

Quem ama o Japão põe o dedo aqui que já vai fecharrrrrrr...

ZELDA EM BOLINHAS

A artista afirma que dá sim para viver do que se ama

– Paula Romano

Sara Mello é sorocabana, nascida e crescida na "Terra Rasgada", mas se assume batizada por São Paulo, onde vive há três anos. Se você perguntar sua preferência, a resposta é rápida: "cidade grande". Deve ser porque, levando em conta sua arte, é melhor que a cidade seja extensa mesmo. Suas telas são amplas, medidas a quase o dobro do seu tamanho, e do que os nossos olhos podem ver.

Para a **Nintendo World**, Sara projetou uma tela de uma Princesa Zelda e seu fiel menino Link, que nos paralisaram por algum tempo. Nunca foi tão bacana revisitar os personagens por uma ótica tão colorida, psicodélica e cheia de bolinhas milimétricas e carnavalescas.

Filha de comerciantes aptos à arte, Sara teve contato com desenho desde criança. "Meu pai tinha uma enciclopédia de desenho e pintura em casa. Fui autodidata e meu maior prazer, ao voltar da escola, era passar o dia lendo e pesquisando sobre técnicas e a melhor forma de me aperfeiçoar", relata.

Mesmo cheia de talento e vontade, ela sabia que não seria fácil largar o aconchego do lar para encarar o capitalismo voraz da metrópole. Determinada, Sara conta que viver de arte não é fácil, e teve que passar por muitos momentos difíceis até conseguir o que almejava. "Cheguei a ponto de não saber como colocaria comida na minha mesa, mas sempre acreditei que as dificuldades surgem para nos superarmos."

Hoje as coisas mudaram. Depois de conseguir uma boa demanda de trabalhos para poder largar o emprego provisório, ela se divide entre pinturas de mural, ilustrações e estampas.

Já no universo gamer, Sara jogava Atari, mas confessa se interessar mais por jogos de mesa, como quebra-cabeças e dominós. Pesquisando para a **Nintendo World**, ela se deparou com a história da Princesa Zelda, se encantou e por isso resolveu caracterizá-la.

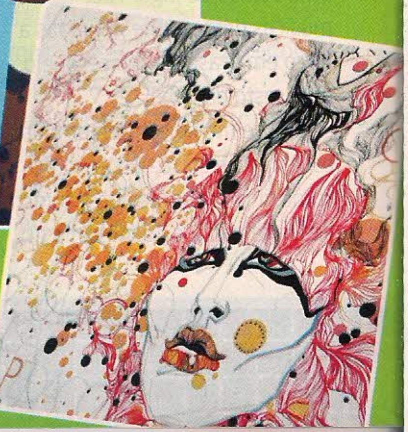
"Gostei da possibilidade de desenhar uma figura feminina, com aqueles vestidões estampados que adoro fazer nas minhas ilustrações, ainda mais depois de ler que o criador do jogo, Shigeru Miyamoto, se inspirou no nome da esposa do escritor norte-americano Francis Scott Fitzgerald para criar Zelda", diz. NW

"A melhor coisa que se tem na vida é poder dedicar a maior parte d tempo trabalhando naquilo que você realmente gosta lhe deixa feliz" – Sara Mell



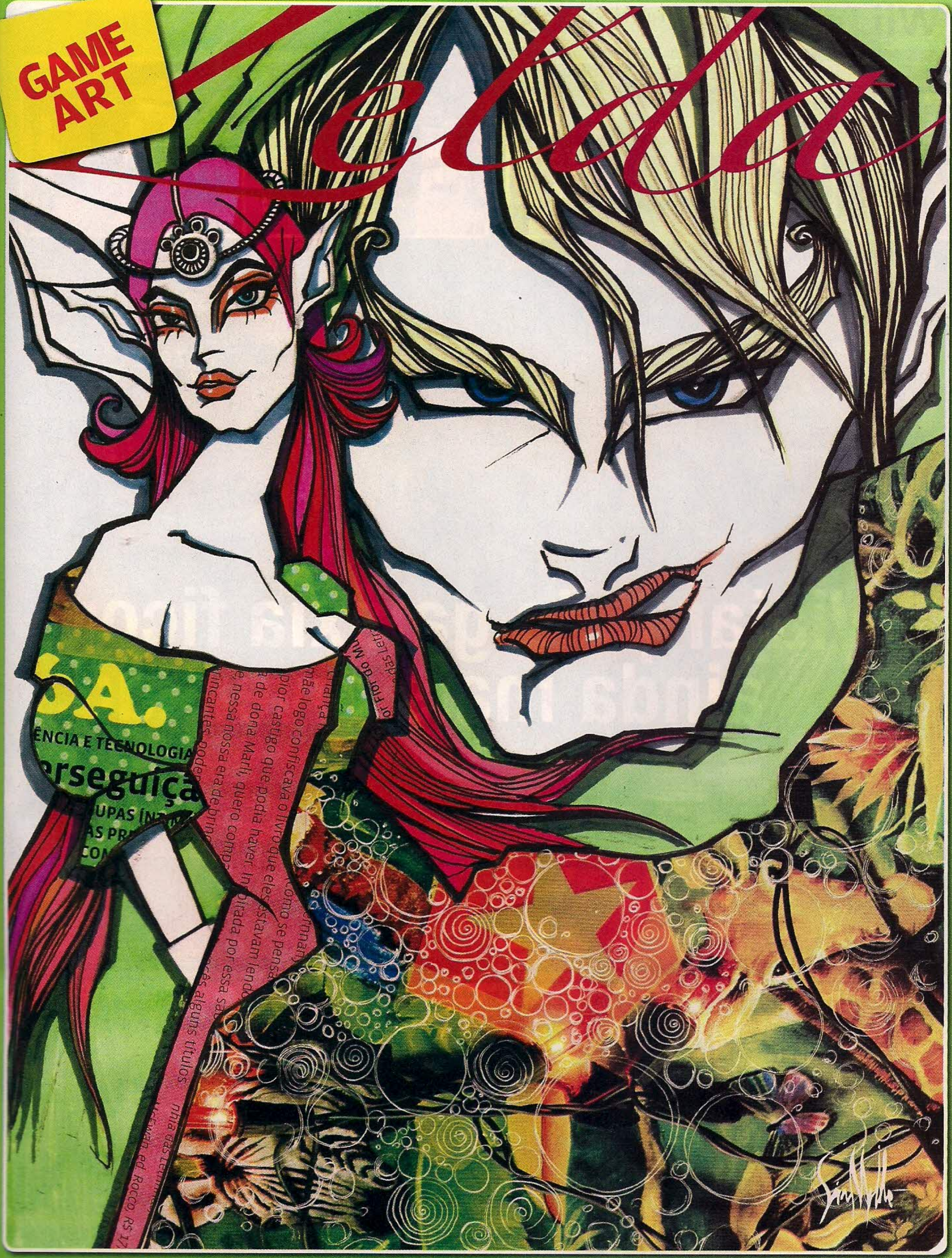






Veja mais:
http://saramello.blogspot.com/

GAME ART





Wii
GAME BOY ADVANCE
NINTENDO DS
Venha conhecer nossa loja, são 250 m² de pura diversão. Aguardamos sua visita.
Viajar pela galáxia ficou ainda mais divertido.
Explore a galáxia acompanhado de Yoshi no novo Super Mário Galaxy 2, para Nintendo Wii. Acesse nosso site e compre já.
Wii Fit Plus
TONY HAWK RIDE
mapa de localização
fonte: Google Maps
Lançamentos que você encontra na House Games:
Visite nossa loja:
Rua do Seminário, 222 - Centro - São Paulo - Em frente a igreja Sta. Ifigênia (esquina c/ viaduto Sta. Ifigênia). A 200m. da estação São Bento do Metrô.
Horário de funcionamento: Segunda a sexta das 9h às 18:30h, sábados das 8:30h às 17h.
Aceitamos os cartões
VISA
MasterCard
American Express
Diners Club International
Hipercard


CALLING™
Disponível agora
Você viu o BLACK PAGE?
Wii
CALLING
HUDSON
Experimente 4 perspectivas de personagens exclusivos em uma estória emocionante de terror e sobrevivência japonesa.
HUDSON
Wii
www.CallingGame.com
http://twitter.com/hudsonent